

# Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

FI MANAGER  
HUDSON HAWK



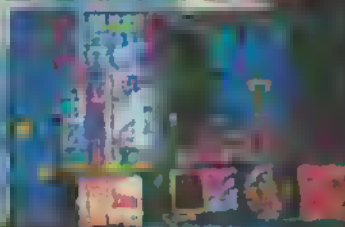
KYRANDIA 2.



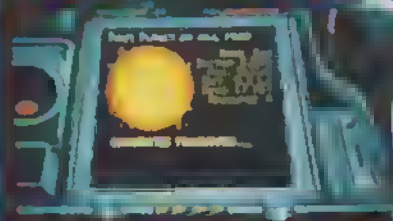
NORTH & SOUTH



DUNGEON HACK



EXODUS 2010



ULTIMA SOROZAT  
FANTASY ROVAT



Nr. 44.

VI. évfolyam • 1994/5.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



9 770866 080010

## Lands of Lore

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékot követően, a 2 éves fejlesztési munka eredményeként végre megvalósult.

# WASTED TIME

A XXV. SZÁZAD VÉGE FELE KÉPZELT KALANDJÁTÉK. A TÍZSZÉPEK KENYÉGETI, ES AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB ENN IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT POLYCO MEGFOGATÁSÁN TÖLTI A GAMEROK SZEMÉREK AT BEKÖLTÖZÉSÉNYT A KÖZÖSSÉGI ÉLETHATÁBAN LEVŐ IDŐT JELENTŐ MÉRLEK. AZ ÉRTÉK A ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYEK EL KELL VITATNI A MÉRLEK MÉRTE ELHÉLYEZZEN EGY FÖVÉLMÉRZÉST ES AZ ÉLETHATÁG FELKÉSZÜLHETŐK A KÖZÖSSÉGI ELHATÁROLÁS.

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.

szaküzletelben, valamint az Impresszumban feltüntetett

számítástechnikai szaküzletekben.

## A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

Curse (257 blokk)



LEMMINGS (5SD)



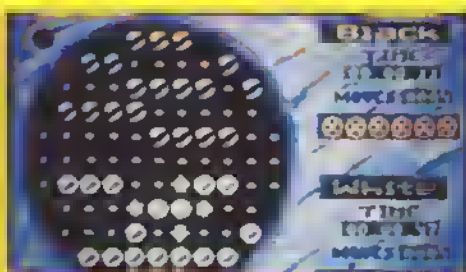
Crazy Sue Plus (320)



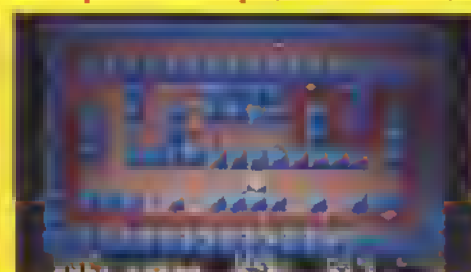
Fred's Back 3. (200 blokk)



Black & White (227 blokk)



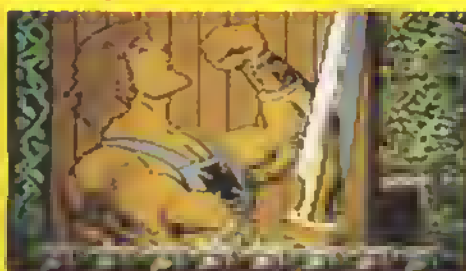
Super Nibbly (252 blokk)



Muehle (102 blokk)



Splitter (290 blokk)



Golden Pyramids (1SD)



### Commodore Világ VI.évfolyam, 1994/5.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Party Graphics demo (Amiga)  
Összeállították: En és a többiek  
Belső grafika: Müller Mihály  
Elsőségi és C64  
felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)  
Plus/4 sarok és

Fantasy rovat: Simon János (Jahny)  
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKÁ)  
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)  
Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)  
Homoki Péter (HáPi)

Külső munkatársak:

Kis Róbert (SCORPIO)  
Pándi Zsolt  
Sir Beast  
Sikku Tibor (TIBSOFT)

Szerkesztőség: 1114 Budapest  
XI. Vásárhelyi P. u. 8

Postacím: COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft.  
Budapest, Pf. 363, 1519  
Itt lehet levelezgetni!

Bankéim! Ide ne írj levél! — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban korszakos színészként, és ezen adod le a hirdetés díját, rendelés újsgát, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba OTF, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk központi szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod le!) Természetesen célszerűbb az újsgából kivágható sárga csekket használni!

Térjesztli:

Az NHRT (Nemzeti Hírlapkiadásokért Rt.), a HÍRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szakszervezetekben és paviellonokban, valamint.

ACOMP Kft., [címek ld. hátul]

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja Bp.  
XI. Etele u. 68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI.  
Liszt Ferenc ter. 9

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,  
Széchenyi u. 49

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,  
Szt. Bertalan u. 2

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25

QUEEN Computer Shop, Debrecen,  
Csapó u. 15

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u. 2

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya ter. 5

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (45) száma  
a június 20-án kezdődő héten  
jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
UFO (PC)	4
Hudson Hawk (C64)	5
F1 Manager (C64)	6
North & South (C64 [Amiga])	7
ULTIMA VI. — 3.rész (C64, Amiga, PC)	8
LANDS OF LORE (PC)	9
EXODUS 3010 (Amiga, AGA, PC)	15
DUNGEON HACK (PC)	17
Hirdetések	19
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	21
KYRANDIA 2. (PC)	23
FANTASY rovat	27
Plus/4 sarok	28
Közérdekű	28
SCAPEHOST	28
SENSITIVE térkép (13-20. szintek)	29
ADVENTOUR	30
Rings of Medusa (C64)	30
Sherlock Holmes (C64)	30
Tökös-Makos	31
Shadow of the Beast (C64)	31
Storm Across Europe (C64, Amiga)	31
Syndicate (Amiga, PC)	32
C64 (felhasználói rovat)	33
Intromaker-ből sosem elég	33
Ikonvezérlés #XYZ	33
Amiga (felhasználói rovat)	35
Image FX	35
AmiFlick	35
FastGIF II	36
DSO	36
Scanner-ek	36
PC (felhasználói rovat)	36
Az (SVGA) kártyák programozása (2.rész)	36
IRC Info	38
CoVboy Posta	39

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólt nyertek:

Gavel Kisztaán, Miskolc (940010009)  
Molnár Ákos, Egyh. közs. (940010070)  
Pintér Lóránt, Kaposvár (940010700)

Prajda Tamas, Csz. tornaj. (940011275)  
Sallai András, Bp. III. (940020340)

Nyereményeket postal úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Májusi asó CoV-ot ár, mondja a közmondás, meg azt is, hogy nem mind CoV, ami lónylik, persze akkor, ha valaki letépte a borítóját. Egy olvasónk beküldött hozzánk egy fotót, melyen ő látható, a háttérben pedig kb. 20 CoV letépett borítója díszítette a falat. Elnézést kért, hogy megcsontította a lapokat, de megbocsátottunk neki, mert mindjárt randat is egy teljes sorozatot. Ha már a sorozatnál tartunk (ULTIMA? — CoVboy), előbb kérdezték, nem akarunk-e a jubileumra gyűteményes CoV sorozatot kiadni, pl. bőrkötésben stb. Nos, ami a gyűteményes kiadást illeti, annak több akadályja is van. Egyrészt az 1-16-ig terjedő számok már szinte teljesen elfogytak, s nem kívánunk 16 számból utánnomást készíteni. Ha lenne is annyi maradék példány, amiből gyűteményes kiadást tudnánk prezentálni, akkor is megemelné az előállítás költségeit az alacsony példányszámu kőzetési munka és a bőrkötés relatíve magas ára. Szóval nem rossz az ötlet, szorítunk mindenki elhet vele, aki rendelkezik megfelelő CoV gyűteménnyel.

Csak bemész egy könyvtőhöz, megrendeled, és 2 nap múlva kész. Ranyomnak bármit, így pl. azt is, hogy megjelenik a CoV 5 éves jubileumára. Na, mit szótok hozzá? Ja, és két fontos dolog. Az egyik, hogy célszerű a CoV-ot Évfolyamonként bekötnetni, az összes számot egyébként sem vállalnák, mert túl vastag lenne. Másrészt, ha bekötnetted, nem kell attól tartani, hogy elkeveredik egy szám igaz, ha a haver azt kért tőled, ugyan vidd már át a 12. meg a 18., és a 34. számot is, mert abban volt a... stb., akkor gondban leszel, honnan szerezz hirtelen egy talicskát? Ezt a problémát is áthidalhatod, ha egy-egy külön számot megrendelsz tőlünk, amíg a készlet tart. Sokan morogtak is, hogy lemaradtak pár szám megvásárlásáról, mert már csak a 17. számtól kapható a lap, ehhez természetesen azt kell hozzáfűznünk, hogy a régebbi számokból rendelkezésre álló készletünk lineáris függvény szerint emelkedik, vagyis értelemszerűen a 17-esből van a legkevesebb, a 44-esből a legtöbb, s mivel általában kiegyenlített a régebbi számok





## Arcade

— C64, [Amiga, PC] —

Vegre! Vágre! Az örök természetfilmesek jóvoltából öngyilkosnak kikéltett rácsalók serege (Lemmus lammus) öt oldalon, száz pályán, 112 különféle indulóra a jó öreg kőszülékbe is bemeslihozott. A *Psygnosis* jóvoltából az *E&E Software* készítette a C64-es verziót, mely a készülék teljesítményéhez képest nem sok kívánnivalót hagy maga után. Megarambó-Szupermos! Nem látod, le hülyöl Hát az e izé, a LENIN! Mi? Lemmings...? Annak semmi értelme...

— C64 —

Már-már régi ismerősként köszönthetjük Fred-et, aki úgy tér mindig vissza, hogy közben el sem megy. Újabb keletieknek mégis és továbbra is a **FRED'S BACK** címet adták az alkotók (*Cosmos Designs*), csak egy 3:1 biggyesztettek mögé. Ritka dolog, hogy rövid egy év letelése alatt egy játékból három önálló rész készüljön el, ebben az esetben azonban talán kissé ártóbb, ha liggelombe vesszük a konzolok gépeken tareló **Super Mario**, és hasonmásainak hatalmas sikerét, valamint a C64-ös kódolókat szorító időt.

— C64 —

1992-ben látott napvilágot a **Nibbly 92** című anyag, s most, — mintegy két év eltelével — **SUPER NIBBLY**-ként köszön vissza az a roppant jól megcsinált ügyességi-logikai játék. Az ötlet borzasztó régi, már a VC-20-asokon is találkoztunk a folyamatosan zebáló és növekvő kígyóval, amely minden ügyességünk ellenőre végül mégis csak a farkába, és így fűbe is harap. A '92-es verzióhoz képest most újabb pályákkal, és e — színvonalat emelendő — pályák közti átvétellel is találkozhatunk a *Cosmos Designs* új játékaiban.

— C64 —

Mikor betöltöttük a **Twice Effect REACTOR** című munkáját, meg voltunk győződve arról, hogy már megint valami ostoba úrhajós lövöldözésből keveredtünk. Az úrhajót azonban az istennek sem akart látni. Autó-fajertől lelassult agyunkkal lassan rájöttünk, hogy ha a reaktor belsejében kikerülünk az akadályok, és a megjelölt helyeken sikerül lendelnünk, akkor különféle logikai és ügyességi játékokban vehetünk részt, mint pl. tetris, invaders, lablontó stb. Határozottan jó ötlet, bár ezt — emlékeink szerint — valakik már elsütötték. Az azonban biztos, hogy a mostani Insőség időkben ezért hozhat némi felüdülést ez a játék is.

— C64 —

Egy-egy új stuff megtekintése után megállapíthatjuk, hogy Európa-szerző cseppet sem csökken a dinó-láz. Pedig jó pár program csak kihasználja azt, egyébként szinte semmi köze ehhez a témához. Így van ez a **Rainer Böhm**-féle **DINOX**-szal is. A löszoipló ugyan egy gyíkra emlékeztető löny, ezen tuiménően viszont semmi. Talán szót sem érdemelne az az olgégé közepes színvonalú és helyenként k\*\*\* nehéz ügyességi játék, de állítólag egy készülő sorozat első tagja, így az asztalig sikerültebb felváltások rományében elmondhatatlan a bemutatása. Kíváncsiak vagyunk...

— C64 —

Még egy lengyel stuff! **Najemnik!** Ez az eredeti címe, angolul **MERCENARY**. Nem, nem. Semmi köze az egykor óriási sikert arató úrkalmákdó játékhöz. Itt most a másodlagos fordítást kell alapul vennünk, amely a zsoldos-t fedl. S aki zsoldoskodni akar, annak először bizonyítania kell képességeit a céllovás területén. Ezért egy ló-léon kezdődik a játék, ahol célkeresztes megelégedéssel kell egy bizonyos szintet elérnünk. Mit no mondjunk? „*Sötét hajunk dászbe vegyült! már*” mire a küldetesi szintet teljesítettük, és az a tenyorbemászó pota végre nem titult mezöl lémernek. Aki bírta az **Operation Wolf**-ot (az első iarak aki

(elcsúszni tud), az ezt is imádni fogja. Pacalsták kimélték magukat!

— C64 —

**Michak Balik** — **Arc Deers**-e a módeltelt primitív **Froggar** ötletet dolgozza majd fel, ha megjelenik. Ebben a játékban nem lesz elég csak az egyik partól a másikra átgátni, hanem az ellenfelet elkerülve különféle hasznos tárgyakat is meg kell majd szereznünk a pálya teljesítéséhez. Ha az alkotó tartja ígértét, e minimum 50 pálya teljesítése jókora gondot okoz majd.

## Stratégia

— Amiga, AGA —

A **Starbyte** piacra dobott egy hejós-kereskedő játékot, **Big Sea** néven. Célunk a városok elfoglalása, és az ellenfelek kinyírása. Van benne egy kis sutemáp, de nem nagy kunszt.

— PC —

Talán a legjobb stratégiai játék a **Civilization** óta, és szerencsére, mivel a **Microprosa** nem akart ugyanarról a rókárol még több bört lenyúzni, talán az év legnagyobb stratégiai játékát adta ki.

A játék lényege: a földi államok pénzén bázisokat kell mindenféle építenünk, hogy onnan minél előbb behagassuk és elintézhessük a fel-lefűződő UFO-kat. Rendkívül sokrétű program, így csak az aleplógásokkal, meg az *alaphéat*-akel írjuk le. Először is, egy kis hiba a gyári programban (**DADA**: azerencsére főt órán belül elküldte a **Microprosa** a javítási útmutatót, amikor klazúrtam a dolgot — köszí fl-ük!). Amennyiben a program kifogyna, adjuk ki a következő parancsokat (persze csak ha a default *directory*-ba installáltuk a programot):

C:

CD /MPS/UFO/MAPS

COPY UBASE 10,MAP UBASE 07,MAP

Természetesen bázisaink elhelyezkedésének kérdése nem mindegy. Ajánlott a grafikonokon szemmel tartani, hogy melyik földrészen milyen gyakorisággal jelentkezik az UFO, és a frakvantiákból helyekre (persze nem túl közel egymáshoz) bázisokat építeni, mindenképpen legalább egy hangárral, és persze lakóterületekkel. Ezt már kezdetben érdemes megtenni: építsünk, amilyen gyorsan csak lehet, legalább háromat, és szorítsuk őket a legnagyobb távolságú radarokkal. Kezdetnek a Déli-sark és az Északi-sarkot ajánljuk (*Norvégia* pl. kitűnő hely).

Eleinte ne építsünk drága bázisokat: a legoliosabbak, mint említettük, a rakár, a hangár, a nagy radar és a lakóterületek. A bázisépítéshez, a népek idehozatalához persze idő kell. Arra vigyázzunk, hogy a bázis új épületeit csak a már felépített épületek lőszomszédságába telepíthetjük!

### Példajáték:

1) Helyezzük el valahova a fő-bázist. Lehetőleg Európa közelébe, mert anyagilag az támogat leginkább, tehát nem árt, ha az Európába betolakodókat pillanatok alatt fűlön tudjuk csipni.

2) Ha a program kilrja, hogy valahol UFO-t észlelték, akkor válasszuk az UFO képe alatti első menüpontot (odalépés, 5 sec-es időmúlás; figyelme, ha a pont piros, az azt jelenti, hogy nem szállt le az UFO, tehát lényegesen nehezebb lesz elfognunk. — **Interceptor**, **Agressive** ikon; ha zöld, azez leszálit, akkor **Skyranger**, és felszini harc!), majd, amennyiben van használható csapatszallítónk és/vagy ellogonk, akkor válasszuk az **Intercept** pontot (fő képernyő, jobb felső pont). Válasszuk a első csapatszallítót (mivel csak az van. Ennek legénységét érdemes már kezdetben felemelni a max 14-re, mert mai közepes méretű UFOknál előfordulhat, hogy mindenkit otthagya a logát, és ekkor aztán a repülőnknek is lőttek!). Ezután click az UFO pontjára (a screen közepén van), és nem an újra

gyorsítani az időt. Ha a botogás sikerül, ekkor leszállás, és kezdetét vesz a harc. Figyelme, **Abort** misalen-nal csak akkor operáljunk, ha a zsoldosoknak végképp lőttek, és azok nincsenek az escape zóna-on belül, mert ekkor még a szállító-gépet megmenhetjük!

3) A harc lépései: először a harcosok gygyveret nyomjuk a markukba, majd **OK**. A szokott egyeneses módszer, behatárolt távolsággal és lövési képességgel. Alul a menü:

- **balról a második két pont**, a látkép szintjeit kapcsolgatja (városban negyon hezsnos, hogy lássuk, pl. a letón, vagy a házak különböző szintjein van-e ellenség).

- **balról a harmadik, fann**: térkép; **lenn**: térdelés/állás.

- **jobb felől (behajítani tilos)**: ha már az adott lépésben elhasználtuk minden lövéslehetőségünket, az lépteti tovább a játékot (ill. ha mindenkit kinyirtunk, ez hozza az elismerést/leddést), **Alatta abort** misalen: lásd a fenti kitételeket.

- **a csapattagok közti váltás a mozgás/lövés között**: jobbról a harmadik, felső pont. Egy lépésben igyekezzünk mindenkinek kihasználni a maximális lépés/lövéslehetőségét! Ugyanitt az alsó pont akkor célszerű, ha már egy karakter minden akciólélelőségének lőttek egy menetben; ilyenkor csak akkor adódik rá újra vezérlés az adott menetben belől, ha ráclikkolunk a játéktéren.

- **lövés**: click a jobb alul levő legyver-screenre. Az almed, célzott lövés, pontossága ellenőre, általában nem ajánlott, mert túl sok időt vesz igénybe; inkább használjuk a gyorsabb, és egy menetben többet levő módszereket, ugyanis ezt egy menetben, lutással is kombinálhatjuk! A *throw*-ot, azaz ki-úrtt legyverünk ellenséghez vágásál csak végszükségben használjuk! Kiválszva a célzómodszert, ha nincs terapakadály (*line of fire*-kitétel) közöttünk, akkor a megjelölő célkereszttel mozgás az ellenségre (ha van közöttünk is, tal, akkor a rakétát ajánljuk!).

### Pár hint:

• A **rocket tank** remek a csapat védelmére szállítására (amíg jópár találatot nem kap).

• Vigyassuk meg a csapatot. Ha valaki bénán, rosszul cölözva ló, azt ne sajnáljuk urambacsá! lelőni sem, mert 40 rongyért kaphatunk esetleg sokkal jobbat is.

• Nem sok énelmőt találtuk annak, hogy a hullákba többet őrlgessünk: minden lajtából elég egyetlen, a többi adjuk el, csakúgy, mint az UFOk többi felszerelését (ennak az egyik fő bevételi forrásunknak kell lennie!).

• A leggyerekekről tekinthe: ha rendszeren el akarjuk csipni az UFOkat, már az elején az **Avalanche**-eket ajánlom (ekkor sokkal kevesebb **Target lost**-üzenetet kapunk a vadászrepülőktől, amr ugyebár lényegesen növeli ázsiónkat a fináncnépek szemében).

• Ha egy házból kell kiűstőlni egy UFO-t, nem árt lokintettel lenni az egy menetben igénybe vehető időre, és ilyenkor ajánlott a csapatmunka, és a közigránát használata. Az egyik figurávele lépünk be, majd gyorsan vissza a bejáraton, és ha van benn valaki, ekkor biztosítsuk ki a gránátot valamelyik másik, ott álló csapattaggal. A következő lépésben nyissuk ki az ajtót, és dobjuk be a gránátot. Persze házakba főleg, amikor nagy lömögben ellopik a városokat a hivatalos és barátságatlan vendégek) bűt ellonségek ellen ajánlatos lehet még a **rakéták** használata is, amr aztán rendszeren kifűstölí díkal-méket (nagyon szép látvány, ahogy egó hacukában rohangásznak a dögök! >: > -I'm Evil!).

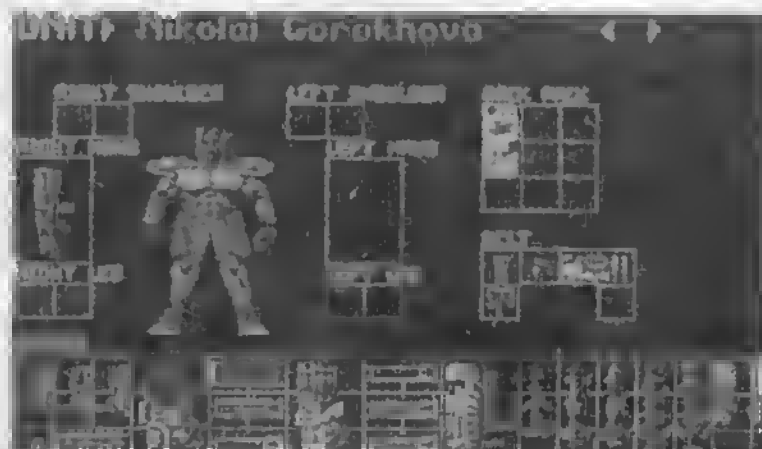
• Van egy felelősebb hasznos kis bug a programban: ha agyunkra megy, hogy elfogy az eiarium-115-ünk, akkor egyszerűen engedjük, hogy megtámadják & végigdűlják a bazisunkat, mert néha ilyenkor annyi 115-öt kapunk, hogy alig

tudunk majd tőle megszabadulni! A múltkor, 2 raktárban, valami 10000 darab 'jött létre'!

• Nem art, ha vannak laborjaink és tudósaink — de onnők kezdetben nem lesz sok

szerepe. A lényeg, hogy átfutandóan új fogyvoreket fejlesztenek ki. Nagyon cool játék, és ez még csak pár hint volt... A hang meg SB-n is jó, hát még GUS-on!

• DADA



## Logikai

— C64 —

Réges-rég vártunk már valami hasonlót! — gondoltuk, mikor betöltöttük az Art Project Studio legelső, de remélhetőleg nem egyben utolsó munkáját, a DIE MUHLE című anyagot. A német nyelvben járatosak ebből már tudják, hogy ez a nálunk is méltán népszerű őszenpi játék a „malom” földolgozása, végre C64-re. Sajnos, a gép alien nem lehet játszani, viszont a csiki-csuki nincs tiltva, így semmi akadály annak, hogy az örületbe kargessük játékoskodó ismerőseinket.

— C64 —

Néhány hónapja szép kritikát kapott a Marki und Technik által forgalmazott Puzzle Master, az igényes kivitelezésre való tekintettel. Az csak természetes, hogy az ollonláb-cég — L.K. Avalon — is hamar megpróbálkozott valami hasonlóval. A NEBULA nevű csapat (micsoda név!!!) összehozta nekik a SPLITTER-t, amelyet a fent említett játékhoz hasonlóan is csak dicsőíteni lehet. A klunkalkátnak mondható képek összerakása alatt garantáltan várt fogunk izzadni, főleg, ha figyelembe vesszük, mennyi

draga időt rabol el, ha egy-egy részletet nem a megfelelő helyre illesztünk.

— C64 —

Úgy látszik, nem múlhat el negyedév újabb tetris nélkül. Ime, egy átdolgozott, bővített, javított kiadás Oliver Suller-től és a CP Verlag-tól, mely „proudly present” the CYBERBLOCKS! Újdonság, hogy a (nem 3/3-as) téglák vagy három emelet magasságból hullanak alá, s amelyeket földetérésük után is mozgathatunk, igazgathatunk, vagy ha úgy tetrisz..., izé... tetszik, fel is robbanthatunk. Kár, hogy a grafika fekele-leherben elég ronda, és így is, valamint színesben is talán túl gyors. Legalábbis nekünk, akiknek tudvalevőleg a jelmondata: Lassú munkához idő kell!

— C64 —

Egy ritka jó logikai játék a Kokomo-tól, a Black & White. Szerecsőre semmi köze a gyermektörő Májkel Dzsekszon?-hoz, sokkal inkább az ázsiai táblás játékokhoz. Ha ügyesen rakosgatjuk kővecskéinket, az ellenfelecske egyszerűen leszorítható a játéktárcsakeről. Szóval, einstandocská. Mi meg betegcske...

— C64 —

És most néhány szó a jövőről. Akár a nyugati szaklódalmel, akár az újonan jött lo-

mezeket bégésszük állandóan találkozhatunk a „még csak félig kész, de noinsokára...” típusú preview-kal, ilyen pl a Troddlers stb. Most is rábukkantunk néhány hasonló ígérethez, s szinte kötelességünknek érezzük közölni őket, hátha ezek a jövőbeli tervek tartanak vissza majd valakit attól, hogy a „jó öregel” valami ostoba konzolos masinája cserélje. Itt van elsőként a SQUOOST című játék előzetese, melynek elkészítését az XXX Software Corp. támogatja. Egy úgynevezett tili-tili típusú programról van szó, melyet a remekbe szabott grafika tesz kifejezetten élvezetessé.

— C64 —

Szintén a grafika és a design az erőssége a Paranoid című, még az időn meglátandó felbontónak. Ha minden igaz, hamarosan felteletni fogja a Traz-t és az Arkanoid-ot is, bár, mintha a felhasznált képek ismerősek lennének (ez is egyfajta privatizáció).

— C64 —

A Grooving Bytes szponzorálásával alakul a Word 'Up című tetris jellegű program, melyben újdonságot hoz majd, hogy nem alakzatokat, hanem értelmes, és alóro meghatározott szavakat kell kiatakitanunk az aláhulló botúk segítségével.

**SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI? Akkor KÖZTÜNK A HELYED!!!!**

**Már javában üzemel CSEREPESHÁZBAN a PC KLUB!**

**Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ;**

**Bp., XIV. Vezér út 28/B.; Megközelítés: Az Őrs Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló, 131-es, 144-es busszal 1 megálló; PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!**

# HUDSON HAWK



Igen sanyarú ma a C64-esek helyzete a programálláptóság terén, ezért jó szokásunkhoz híven visszanyúlunk az időben. Az *Ocean Hudson Hawk* c. programja is azon programok közé tartozik, melyről elég sakan kórtotok. Inlót, hát legyen.

**Nos, az irányításról:** JOY port 2-ről játszhatunk. Jobbra-balra tipegünk, fel ill. le fel ugrabugrólunk, le és ferdén le pedig hasrafekszünk és küszünk. Néha (helyszűke miatt) Hawk bátyó magától kúszik. Tűzre egy labdát hajlt (ez foggyor), hosszú tűzre pedig fejel. Egyelőre ennyit az irányításról, lássuk a játékot:

Legelőször *Leonardo da Vinci „Szarza”* névre hallgató löszobrárt kell megszerezni. A kutyát ajándékozzuk meg egy lasztival, vagy csak simán ugarjuk át (fejelés nem hat rá). Ezután ugrálunk végig az asztalokon (hogy Dog bátyó ne okozzan több gondot), majd fel a póznáig (kötélig?). A madárkákba négy focit kell hajítani, úgy, hogy olyan távol csimpaszkodjunk tőlük, hogy pont ottaláljuk. Ha leesünk a kötélről (madár lösz\*r), vagy Dog bácsi hajlt le minket, akkor nem halunk meg, csak a lentl ajtón bobillegve kezdhetjük elölről. Továbbhaladva ugarjuk át a ládikákat, és likvidáljuk a kutyulit. Magyarul, adjunk neki lasztit, a amíg a csillagokban gyönyörködik, fejeljük meg. Visszatér, találjuk az első ládát az átvány széléhez, majd libbenünk át fölötto. A következő ládát úgy találjuk a lített, hogy még mi is elférjünk. Fent találjuk ezt a ládikót a másik tetejére, majd lítettünk le. A taranykát találjuk az ablak alá (gy.k. az alá, amelyik legalul van). Ha minden igaz, így még nem tudunk ráugrani. Alljunk mellé, és srma fellet ugarunk, de a végén találjuk egy kicsit jobbra a kart. Így már fel tudunk ugrani a tetejére, de csak az előbb ismertetett szakaszon. Innen már el tudunk totyogni a nyitott ablakhoz, és behelyezni magunkat (fel). Vigan tóttódik a következő pálya (coast)

Bent is szép minden, a biztansági rendszer áramot akar vezetni szerény személyünkbe (=halál). E kis ajándékot alkorúlva, óvatosan (!) tegyük a pítke ládikót a nagybátyra. Ha nem vagyunk ávalosak, akkor ládikó társátvalatálkozva a hátunk megett terem. Miután átugrottunk a ládán, likvidáljuk a brcklista CREATURE-t (simán lasztikaj), és kalandozunk tovább. A dabbantót (?) használva pattanjunk a tarony másik oldalára. Ugráljuk át a zöld vackokat, mert bekoposolják a riasztót, közben rendőrbátyócskát is simontossuk meg kedvenc focinkkal. Küszünk tovább, kikerülve a biztansági berendezést. Toljuk a ládát (rendőrké — puff) a kötél alá (biztansági vackot kerőljük), majd egy huppanással ráugarva másszunk át rajta.

Itt is küszünk, mert lsten (=a programozó) lde is biztansági vackot tott. A sparcratúrát megátldva kerőljük el lézorkét (áramkát?), majd pakáljuk el a ládikókon székeltő érméket. Ha a riasztó be lenne kapcsolva, várjuk meg, míg a szoba belefárad a villogásba. Nos, ott jártunk, hogy be a liftbe!

Rendőrkét úgy lntézzük el, hogy álljunk a fatol szélőre, és várjuk meg, míg a szakadé szélőre ér (közben nem árt átugrabugrálni a lövedékeit). Most lelugorva (és kézilasztizva) el tudjuk távolítani.

Ugarjuk át a szakadékat (majd totol segit); ha valakinék nem sikerül, akkor kezdheti az előző szintet elölől. Szaladjunk át Mr. Safety alatt, találjuk a dobozt a tábbi mellé (óvatosan). lde fálugarva küszünk el biztiék alatt, közben labdázhatunk a takarítóval (kótszer is). Minden riasztóvacokot kikerülve (fotóskáclit is) ballagjunk tovább. Ugarjuk át a ládikó segítségével a tornyot, és totol bátyó segítségével a riasztókat.

Lehuppanva nyírjuk ki zsaru-barut, kerőljük ki riasztókat, és be a csőbe!!!

Toltógatos után tanúi lehetünk, ahogy Hawk mestor lecsúszdázik a csővön. Pénz a zsebbe, Hawk a létrára. Fel és jobbra mássza kikerülve a fiámékat fel a legközelebbi létrán. Felemászva a létrán, (lehetőleg nem sült állapotban) kapcsoljuk át a kapcsolót (fejelés), majd le. Most jobbra haladva már nem kell elektromos kísülesektől tartanunk. A flambirázást mollözve fel a létrán, fejeljük meg Switchikét, majd loholjunk vissza oda, ahol az előbb kapcsolóztunk.

Most már szabad az út (húsdarálóka leállt)! Balra újabb létról találunk, még újabb lán-gokkal. Itt van egy csol: miután az első (leltünk lévő) kipirózta magát, húzzuk fel. Jobbra menve, pattanjunk a rudra (Hawk még mindig utálja, ha 10.000 voltot vezetnek bele) és másszunk át. Pirókát kikerülve ugorva kapcsolózzunk, majd az ex-kisülést átugarva, lehetőleg gyorsan, gyarapítsuk pontunkat (a kapcsoló villogása azt jelenti, hogy nem sokára visszkapcsolódik). Pirókát 2-t kikerülve irány. le. Lehetőleg fakrófokra essünk, így át tudjuk ezt a kapcsolót is kattintani (má az os villug!!!). Zuhanjunk le, és rehanjunk minél hamarabb darálóka fölödelára. Ha megpróbáljuk felvenni a pénzt, erre már nem lesz idő (nem baj, úgyis itt van a gödörben 4 másik...), le a létrán. Már megint egy villogós kapcsolóba utközzünk! Átkattintva és leesve húzzunk át ex-10000 voltikák felett, még mielőtt magukhoz térnek. Tovább (jobbra-le-balra-le) haladva 5 pirókát látunk. Ezekon párosával is (tehát egy után ketőn) áthúzzhatunk (kár, hogy az 5 páratlan szám). Vidáman nyugtázzhatjuk, hogy újabb töltés jön. Már megint egy narmál szobaf. Az óramat és a riasztókat nem árt kikerülni (creatúrának laszt!). A fatol segítségével pattanjunk szekranyovlcsa másik oldalára. Itt egy ldelg haladva lohol riasztót kerülgetni, és rendőrt nyírni. Aztán pénzszedés és áramkerülgetés közepetta bemenni a liftbe.

Itt egy új zsaru! De most som szakadék, som áram nem keseríti a kinyírását. A riasztól jobb kikapcsolva hagyni, és baklatóssunk közben alókerülő CopBoy (hmmmm) likvidálni. Ládikó szokrényko mellé, Hawk a szekrény tetejére, majd a másik tetejére (nem árt nekiktn...), hacsak nem tetszett az előző színt...). A szembejövő fotelkócskán két pénz: bészli várja, hogy felvagyuk (azon ne müljők). Lédél lada mellé, Hawkát ládán túlra, zsarukat sírba, riasztót sahova. Szóval... az itt kukaoló monyot is vagyuk fel, majd be az ajtón!

Újabb szaba. Ladákon túl edzőcraturóval és 3 egész (!) riasztóval. Ezeket nem árt átugrani, likvidálni és kikerülni. A fatolkék (kek fatolek) segítségivól mánnyunk átál a riasztón. Itt lehet rendőrt nyírni (van külön is elég)! Majd ládikákra fel, kálólon át, ladi-kókon át. At az áramkák alatt, ollenségeket kinyírni, lyukon (!!!!!?)beja lift szívatást!!!.

Egy szép nagy lorembe találjuk magunkat, egy rendő és egy áramvető társaságban. A velük való kontaktust olkerülve monyunk tovább. Mindent olkerülve a lorem végén két pénzzel, és egy „Szarza”-val lottunk gazdagabbak (az utóbbit le kell tojeln)...

Nas, ez volt az első pálya. Még két llyon van, l.m. (nem tollbamandás, hanem természetesen) több ellentétel. Ezeket már az otthon sinylódó játékosokra bizzuk!

Jaj, majd' elfelejtettük az értékelést! A játék szuper kivitelezésű! Jó grafika, amináció és hang. Mi kell még???

Sir Beast

UI: PAUSE, SHIFT LOCK. Itt látható az élet száma, eredmény, energia...



# F-1 MANAGER



**Símulmondo.** Egy olasz cég, Olaszok. Ki más is csinálhatja egy **Forma-1** menedzsert, mint a 'száguldo' cirkusz? Legnagyobb imádói, az olaszok? Meg hát ez a cég amúgy is a különböző sportok menedzsereiről híres. Volt már náluk **kosárlabda-menedzsar**, **focimenedzsar**, **teniszmenedzsar**, **motormanadzsar**, és még sorolhatnám. Nem meglepő, hogy egy **F1-manedzsar** is kiadtak. A játék elején kiválasztjuk, hogy egy sima futamot (Circuito Unico), vagy egy világbajnokságot (Campionato) játszunk, vagy esetleg egy régi, kimentett állást folytatunk (Caricamento — ilyenkor egy háromjegyű számkódot kell beírunk, ugyanazt, amit az állásmentéskor adtunk meg). Majd megválaszthatjuk, hogy egyedül (Un, Glacatore), vagy ketten (Due, Glacatori) versenyzünk. Ezek után kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő versenyzőt, a következőképpen: A Joy fel-le húzásával mozoghatnak a nevek között. Jobbra húzásuk információt kapunk a versenyzőről.

**Coraggio** — bátorság  
**Abilità** — képességek  
**Tattica** — taktika  
**Costo** — a versenyző ára

Ezen értékek maximuma az árat kivéve 10, minél nagyobb, annál jobb, és természetesen annál drágább is a pilóta. Ezután jön a motor kiválasztása. Ez ugyanúgy történik, mint az ember választása, csak az értékek mások:

**Cilvaders** — hengerek száma (8-12)  
**Valves/Cvt** — szelepek száma (4 vagy 5)  
**Max.RMP** — max. fordulatszám (10-14 ezer)  
**Costo** — a motor ára

A motorválasztásnál a legelső opció nem motor, hanem ezzel körülhatunk be a szerkesztő részbe. Ha egyik kész motor sem felel meg elvárásainknak, itt legyárthatjuk az igényeinknek megfelelő. A SET 'telnyit' illetve a SET 'telnyit' ikonokkal mozoghatunk a tulajdonságok között, míg a + és — ikonokkal növelhetjük, ill. csökkenthetjük azok értékét. A kétoldali ikon leteszteli a motort, az OK-val pedig megvásároljuk a szerkesztőt. A következőket állíthatjuk testre szerinti (Csak a pénztárcánk szabhat határt a túl magas értékeknek).

**Project Budget** — tervezési költség  
**Test Budget** — tesztelési költség  
**Material Quality** — a nyersanyag minősége  
**Electronic Parts** — elektromos részek  
**Cylinders, Valves, Max.RMP.** — (ld. foltjebb)

Természetesen minél magasabbra állítunk egy adott értéket, annál több kerül a motor. Teszteléskor a jobb alsó sarokban a le-

endő motor egyenahány tulajdonsága jelenik meg:

**Potenza** — a motor ereje  
**Resist.** — a motor ellenállása  
**Ellettivo** — a motor teljesítménye  
**Consumo** — a motor fogyasztása  
**Sumsc** — a motor felhevülése  
**Costo** — a motor ára

Ezt egy tizes skálán mutatja a program. Az első három érték annál jobb, minél nagyobb, a következő kettőnek pedig minél kisebbnek kell lennie. Az ár t értéke a valódi áron \$3.000-t jelent. Vigyázzunk tehát, mert minimum \$1.220.000-nak meg kell maradni! Ha nem mered, a karosszéria beállítás után kezdhetsz el az ember és motorválasztással. Ezután jön a karosszéria-választás. Ez megint ugyanúgy történik, mint az eddigiek, de ugyancsak más értékekkel:

**Telacro** — a karosszéria faajtása  
**Anodinam** — légellenállás  
**Tonuta** — nyújtottság  
**Rafferdan** — hűtés minősége  
**Sicurezza** — biztonság  
**Resistenza** — ellenállás (ingatlódással szemben)

A légellenállás kivételével mind ennél jobb, minél nagyobb. Alul pedig megcsodálhatjuk a karosszéria képét (itt egyébként minimum \$220.000-nak kell megmaradnia). Ezután egy menüből kiválaszthatjuk a nekünk tetsző első- és hátsó vezélszárnyakat, majd a színválasztás következik:

**Ghiaccio** — jégszín, **Porpora** — bíbor, **Rosso** — piros, **Azzuro** — lürkiz, **Verde** — zöld, **Giallo** — sárga, **Avaro** — csentszín, **Rosa** — rózsaszín, **Blu C.** — világoskék, **Arancio** — narancs, **Grigio** — szürke, **Bianco** — fehérr, **Verde s.** — világoszöld, **Blu** — kék.

Ezek után vásárolhatunk márnokokat (Ingegneri) és szerelőket (Mecanici), akik majd a kerékszerelő és a felkészítésnél jutnak (negy) szerephez. Mindkettőből min. egyet venni kell, de ha többre is van pénzünk, inkább a szerelőket vegyük, mert minél több van belőlük, annál gyorsabb a kerékcseré. Az ALTO-val növelhetjük, míg a TOGLI-val csökkenthetjük a számukat. A **TEAM COMPLETATO**-val továbbbláphatunk. Ekkor a program még egyszer megmutatja gépünk összesített adatait. Egyedül új a **COSTO TOTALE**, ami a berendezések és az emberek összetételét mutatja. Ekkor a **CONFERMA** választását láphatunk tovább. Ha meggondolnánk magunkat, a RIFARE ikonra klikkelve kezdhetsz el az új csapatot. Ha ketten játszunk, ekkor most a második játékos állíthatja be ugyanezeket, a csak azután jön a pályá kiválasztása. Ha egyedül, akkor rögtön. Egyébként már kezdettől fogva a képernyő felső részén láthatjuk a pénzüket (Budget), és azt, hogy éppen melyik játékos állítgat (Manager 1 vagy Manager 2). Világbajnokság esetén most csak megnézhetjük az éppen aktuális pályát, majd SPACE-re továbbbláphatunk. Ha sima futamot megyünk, akkor szintén úgy választhatunk a pályák között, mint eddig. A tulajdonságok:

**Stato** — melyik országban van a pálya  
**Citta** — melyik városban  
**Lung.giro** — egy kör hosszúsága

Ha megtaláltuk a megfelelőt, ekkor tüz. és máris töltődik az odész. Itt beállíthatjuk a gumit (odészhoz csak D vagy E gumit használhatunk). Ha a pálya rövid, ekkor célszerű az E gumit választani, mert az jobban szedi a kanyarokat, viszont hamarabb

kopik, mint a D. Ezért hát hosszú pályához inkább a tartósabb D-t tegyük fel. Alul még beállíthatjuk a vezetősárnyak (Wings) és a felüggesztés (Suspensions) erősségét, amit mindenki kísérletezzen ki magának (Rear: hátsó, Front: első, Inc: növelés, Dec: csökkentés). Az OK választásával elfelejtjük a qualifitációt. Alul baloldalt a következőket láthatjuk:

**RPMx100** — fordulatszám  
**Speed (km/h)** — sebesség

A másik oldalon a lokozatokat, míg felül a versenyző nevét, köridejét, és az aktuális kör számát szemlélhetjük meg. Ha ketten játszunk, akkor most a másik fél jön, majd megkapjuk rajtfelállást, és helyezéstől függően pénz is kapunk (\$10.000—\$250.000).

Ezután újra a gumibeállításokhoz érkezünk, de most már a futamra kell kiválasztani a megfelelő koreket. Az A, B, és C gumik közül válogathatunk. A többi beállítás ugyanaz, viszont van egy jó tippünk a gumikhoz: a két első 2-esre, a két hátsót pedig 1-esre állítsuk, így biztos, hogy nem fogunk bukni, és az autónk is jól megy majd. Az OK-ra menve indul a futam. Felbőgnek a motorok, a lámpa zöldre vált, elindul a verseny. Hatalmas kavargás és káosz az első körben, majd szápon lecsendesülnek az események. A + és — ikonokkal növelhetjük/csökkenthetjük a sebességet, a D és A ikonokkal a turbo szintjét növelhetjük/csökkenthetjük, a PIT-tel kimehetünk kerékcserére.

A boxban kiválaszthatjuk, hogy melyik koreket cseréljük ki, majd az autóra menve nyomjuk meg a túzgombot, és visszerkerülünk a pályára. Az autónkra klikkelve a következőket láthatjuk (sorban balról jobbra):

- hátsó kerekünk állapota
- sebáltónk állapota
- a motor hőmérséklete
- az üzemanyag mennyisége
- első kerekünk állapota

Legjobban a hőmérsékletre kell figyelni. Ha túl magas, vonyunk lejjabb a gázból, ugyancsak a hőmérséklet annál jobban nő, minál gyorsabban megyünk (ez logikus (csak nem a Forma-1-ban)). A guminket a turbo eszi a legjobban, ezért ne nagyon használjuk ezt. Így ugyancsak nem kell ki-menni kerékcserére, és egy csomó időt megtakarítunk. A sebáltóval és az üzemanyaggal nem kell sokat törődni, nekünk soha nem okoztak gondot.

**A program üzönatal futam közben:**

- xy Sorpassa xy: xy előzi xy-t
- xy Si ferma: xy kiesett
- xy Si ferma Box: xy kiált a boxba
- xy Perde: xy-nak defektje van
- xy Guide La Gara: xy vezet
- xy Brucail motore: xy-nak kigyulladt a motorja
- xy Na Qualche problem: xy-nak valami problémája van

Verseny közben néha bemutatják a pillanatnyi állást mutató táblát. A POS a helyezés, a ORIVER a versenyző neve, a LAP az aktuális kör száma, a DISTANCE pedig az időkülömbőség. Ha valakinnél a LAP felirat is lenni van, ekkor az a versenyző is van körözve. Legfelül pedig azt láthatjuk, hogy ezen a pályán hány körös a verseny. Ha vége a futamnak, bemutatják az első hat versenyzőt, és kiosztják a pontokat (1.: 9p, 2.: 6p, 3.: 4p, 4.: 3p, 5.: 2p, 6.: 1p). Ezután, ha világbajnokságot játszunk, be-töltődik az összesített állás, és kimenthetjük a játékot.

Ez a játék nagyon jó, az egyik legjobb ezen a gépen. Ha még nem fenne meg, szerzd be sürgősen! Készítő: Almási József nagytályai lakosnak, aki haazmos tippotvol előcsoglitetta a leírás elkészü-lésel.

SCORPIO



# NORTH & SOUTH



Az alsó sorban csak két tőglalapot láthatunk. A jobb oldalt azt jelzi, hogy Joy-al vagy billentyűzöttet játszunk (van még egy harmadik állása is: ha mind a két oldalon a zászló látszik — tehát két játékos van — akkor itt két joy látható). A bal oldalon lévőnek két állása van: Az egyik egy arcade gép előtt álló manust ábrázol, a másik pedig egy számítógép előtt ücsörgőt. Ha az első beállítás az érvényes, akkor az arcade-jeleneteket mi irányíthatjuk (így célszerű). Viszont, ha a másik beállítás az aktuális, akkor a gép lejátssza helyettünk automatikusan. Tehát logikus pl., hogy az erősebb csapat győz a csatában (a játékosok szintje azért közbeszól)... (Ha ügyesen tudjuk irányítani a csatákat, akkor akár gyengébb sorozattal is miénk lehet a győzelem) A menüben egyébként minden beállítást ötletes zene kísér, ez azonban nemcsak a menüre vonatkozik, az egész játékban így van... Ha már minden kedvűnk szerint beállítottunk, akkor célbevehetjük a tényképész mellett álló GO feliratú táskát. (forda hajlamúak, és akik rohogni akarnak, azok clickeljenek alább a tényképész hátsó területére... hehe, jó vicc!) Ha megvolt a GO-s click, akkor végre némi töltőgetés után alindul a banzáj (izé, a játékok).

A tónés befajozása után egy jelentést láthatunk a harci helyzetéről (minden évben más). Tűzgombra megláthatjuk a térképet. Ez a játék fő színtere. A játékban körönként (hónaponként) léphetünk minden soroggal egyet-egyet. Ha ebben a körben már nem akarunk lépni, akkor clickelünk a pointerrel a dátumra: attól egy hónap, és az ellenfél lép (apropó: a dátum mellett az éppen soron következő től zászló látható). Ha lépést halasztunk, és birtokunkban van legalább két vasúttálmás, a vonat ekkor is jár köztük! Ja, és még valami. Bizonyára már mindonki észrevette, hogy a pointernek egy kicsit furcsa a mozgása — állomról állomra ugrik —, tehát jó lesz hozzászekelni...

Ha a körben mi vagyunk soron, akkor azok az államek, ahol csapatunk tartózkodik, villogni kezdenek. Ekkor, ha ráclickelünk valamelyikre, akkor körben elkezdenek villogni azok a tartományok, ehová léphetünk. A következő esetek lehetségesek:

- Még egyszer arra az államra clickelünk, ahol a csapatunk áll, ekkor egy másik csapatot választhatunk.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol ellenséges csapat áll, ekkor csata lesz (ha az előtérben úgy állhattok be, akkor csak a kis kép fog megjelenni, de a csatátör képo nem töltődik be), és a győztes csapat állvo marad.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol ellenség által elfoglalt vasúttálmás van, ekkor megjelönik az aród kis képe, és nekünk kell elfoglalnunk, ha be van kapcsolva az orcode.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol saját seregünk áll, ekkor a két csapat egyesül, tehát erősebb lesz (egyszerre max. három csapatot lehet összevonni, ha négyet akarnánk, akkor az a tartomány már meg sem jelenne a választhatók között).
- Olyan tartományra visszük a pointerrel, ahol egy bármilyen oldalon álló sorog áll, ekkor alul egy kis info-ablak jelenik meg, ahol láthatjuk a sorogban lévő gyalogosok/lovások/ágyúk számát.

Nézzük az ekció-részeket.

- **Coasta:** Beállítódik a csatázó képo a szembenálló sorogokkal (ha egy sorogban több katona, lovas, ágyú van, mint a default — a képernyőre csak 6 katona, 3 lovas és 1 ágyú fér ki —, akkor az még nem fog látszani, csak ha az ő látható csapatrosztól már kiljrtották). Az aktuális csatátörést lent egy kis mezőben láthatjuk. A csatátörések között Északnál a 'Run/Stop'-pal, Délnél pedig az 'F5'-tal válogathatunk. Északnál a 'W', Délnél pedig a (tőlny) fű visszavonulót (ezután a csapat szépen lelép, és a tőrkőpon visszalép abba az államba, ahonnan indulott). A joystick mozgásához érdekes alakzatok tartoznak. Ezeket (és a billentyűs irányítást) nem fogadjuk le, mert hamar rá lehet jönni. Célszerű, ha menjünk távolról megirritjuk az ellenfelet a lovásokkal (de az sem rossz taktika, ha a hídát, már he van, felölvöldözzük, és az ellenfél valóban meg fog lepődni, ha majd bőszen rohamozó csapatainak útjában egy szép kis szakadék tátong... Je, ha lebombaztuk volna a hídát, és mégis át akarnánk menni, akkor az egyik pályán van egy vékony földcsík... nem véletlenül... szóval a taktika felölvöldözni, majd egy lovasrohammal elsöpörni a maradékokat. A gazda nélkül lovak néha mőkás dolgokat művelnek... Az ágyú használatáról azért nem írek, mert közelso egy kicsit nehézkes, szerintem a gyalogosok és egy lovasroham tőbbet érnek (Az ágyúnál a teljes csík hossza értendő a teljes képernyőhossznak. Ennek segítségével már majdnem biztos a találat...)

- **Erdőfoglalás:** Csak végig kell szaladnunk a pőtyén, és laoldosni/klkerülni az utunkba akadó tagokat (az előbbihez 4-5 kés is rendelkezésünkre áll) ... hmmm, nem túl banyolult... ha végigátrunk, akkor diadalzono közepette felhúzzák (zúk) az új zászlót.

- **Vonatráblás:** Ahogy a CoV-ben is le volt írva, bár én még nom rabaltam, szerintem teljesen felesleges... ja, egy megjegyzés: a mi vonatunk addig nem jár, amíg ellenséges tartomány von az útjában (hlábe miénk két egymás mellett állomás).

Természetesen, ha az ellenfél végez valami támedő tövekonyiséget, akkor nekünk kell védekeoznunk... Ne, hát ez lenne röviden... Annyit még a harci taktikáról, hogy igyekezzünk minél több állomást és tartományt elfoglalni, mert a mi vonatunk ennél több pénzt fog azálltint (öt zacskó kell egy új soroghoz, ami 6/3/1-es felállású).

A játéok elején beállított nahoztársók ellen vódekeznit nem tudunk, a hajó kirkótál pontjában lévő tartományt célszerű elfoglalnunk, mert az egy új csopottal gazdagít minket (négyhavonta jár, ho minden igaz). A szőbontergő tartomány pedig a jobb oldól legkisebb tartomány felett von. A nehézségre lekezat beállítása hatással von az ellenfél összes cselekedeteire, pl. a csatában gyorsan elkezd felölvöldözni, tehát a játéok gyorsra élvezetesebb lesz. Ha a játéok véget ért, ekkor egy képet láthatunk magunkról (caatlád körben, vagy a csatátörön ki-műva, izé, öööö... meghalva), és fönt egy scrollban összegzozve láthatjuk ténykedésünk eredményét, valamint néhány jó tanácsot a jövőre nézve (érdemes letördítgetni!). Ho pl. nyerünk, akkor a következő lehet: "Jó munka volt, százados! A döllok megve-résévet X hónap olatt pontot tottél ennek a véres hábarúnak a végére. Itt az idő, hogy hazatérj, és Amerikát újra a szabadság országává tedd!"

Hát, annyit tudtunk összehozni az North and South-ról, szerintünk a grafikai kivitelezés atóg látványos, és a harci jelenetek sem lettek ennyire rosszak... Mindent egybevetve: ha szeretod a látványos és egyszerűen kezelhető stratégiákat, akkor vedd fell Erdemeo...

• Pándi Zsolt

Annyit azó asott már a program Amigás változatáról, hogy éppen itt az ideje a C64-osek figyelmét is felkelteni erre a nagyszerű programra. Az **Infogramas** lemezen és kazettán is megjelentette a gyári változatot, amely egy nagyon jól sikerült Amigás konverzión.

A készítő névsorának megtekintése közben trombita éltelt effektet hallgatunk (a háttérben meg az effektok kiroálójé dobálózik a hangszerével), de ez no akadályozza meg minket abban, hogy a tűzgombot megnyomjuk. Némi töltőgetés után elénk tárul a főmenü:

Két oldalt egy sátor és egy szekér lögetje a lábát, középon pedig egy tényképészt láthatunk hátulnőzatból. A nyíl alakú pointer a joystick segítségével irányíthatjuk (ha jól emlékszünk, ekkor Port 2-vel). Jobb oldalon fönt a déli zászlót és benne egy figurát láthatunk (pontosabban egyelőre e szeleg-egység-szerű valami). A bal oldalon ugyanezt, csak a másik től zászlójával. Ha a zászlóra clickelünk, ekkor étvált szatagra és fordítve. Ezzel azt állíthatjuk, hogy ki irányítse azt az oldalt (ha a zászló látszik, akkor a játékos, ha a szalag, akkor a gép fogja). A figuréro clickelve állíthatjuk be az adott játékos szintjét (az akció-részek nehézségét befolyásolja, valamint csak stratégiai játéok esetén erős hatással van a csaták lefolyására). A középon látható mezőben 5 képet és egy évszámot láthatunk. Az évszámra clickelve állíthatjuk a játéok kezdési időpontját (azzal különíte herci helyzeteket állíthatunk elő).

A felső sor képainok jelentése (sorban):

- Az **Indiánt** ábrázoló káppal azt állíthatjuk, hogy legyen-e Indián (logikus, nem?). Az a jelentősége, hogy játéok közben néha fogja magát, fölmege e hagyekba füstöt eregetni, majd lejön, és ethajtja a csatabárdját. Ha a csatabárd útjába kerül egy sorog, ekkor annak búcsút mondhatunk.
- **Villám:** egy zivatartálhó fog e játéok olatt ide-oda mozogni e teropen. Ha alotta áll egy csapatunk, ekkor azt ebben a körben nem mozgathatjuk.
- **Hajó:** csapatokkal szállít (ingyen) ennek az oldolnak, amelyik elfoglalja azt az állomást, amelyikben — mindig ugyanabban — kilét (oz így bonyolultan hangzik, de e játéokban világos lesz, hogy miről is van szó).

# Ultima VI



Úgy szeretnénk volna, hogy most tudjuk a VI. részt, de a térképek látványa arra készítetett bennünket, hogy azt mégis csak legközelebb...

Addig is némi **HELP**, a következő bontásban:  
Kör v. Szint, alatta **VARÁZSLAT**:  
Mögődősi Neve, hatása — **ÖSSZETEVŐK**

## The 5th Circle

**ENERGY FIELD:** In Sact Grav, egy energiatér hozhatunk létre — **MANDRAKE ROOT, SPIDER'S SILK, BLACK PEARL**.  
**EXPLOSION:** Vas Por Finm, erőteljes robbantást csinálhatunk a kijelölt hely körzetében, több karakterre hathat (csepstűnkra nem árt ezért vigyázni!) — **MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, BLOOD MOSS**.  
**INSECT SWARM:** Kal Bet Xen, egy rovarcsapat hercol az oldalunkon, de nem éppen nagy erővel... — **BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH**.  
**INVISIBILITY:** Sanct Lor, akire rávarázsoljuk, egy ideig láthatatlan lesz. Nem árt pl. a harcban, a legyengült karaktereknél — **NIGHTSHADE, BLOOD MOSS**.  
**LIGHTING:** Ort Grav, az ellentél tökéletesen fel lesz „villanyozva”, mikor egy ilyen effekt megsuhintja; megfelel a **LIGHTWAND** lövedékének — **BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.  
**PARALYZE:** An Xen Por, megbénítja az ellentélel egy időre (lehet csepzkodni, enélkül, hogy visszaütne... Kis Hozánkban ez megteszik páran, csak ott nem holmi varázslással érik el ez eredményt) — **SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH, NIGHTSHADE, BLACK PEARL**.  
**PICKPOCKET:** Por Ylem, majd rájöttök vagynem? Na jó! a célpont cuccából el lehet venni egy stiftot — **BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, NIGHTSHADE**

**REVEAL:** An Sact Lor, láthatatlanság visszaállítása láthatóvá — **SPIDER'S SILK, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT**.  
**SEANCE:** Kal Mani Corp, képesek leszünk beszélni a halottakkal, mint az élőkkel — **BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH**.  
**X-RAY:** Wis Ylem, láthatunk a falakon és akadályokon — **MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.

## The 6th Circle

**CHARM:** An Xen Ex, a kiválasztott „célpont” beáll a varázsló mellé — **BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK**.  
**CLONE:** In Quas Xen, egy „másolatot” győzhetünk valakiből, aki viszont nem irányítható — **SULFUROUS ASH, SPIDER'S SILK, BLOOD MOSS, GINSENG, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT**.  
**CONFUSE:** Vas Quas, összezavarja a szembenálló csoportot — **MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE**.  
**FLAME WIND:** Finm Hur, tűzviher indul a csapatunk irányából — **SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT**.  
**HAIL STORM:** Kal Des Ylem, jégvihart bocsát az ellentélelre és környezetére — **BLOOD MOSS, BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT**.  
**MASS PROTECT:** növeli a páncélzat hatékonyságát és a bátorságot, intelligenciát, nagy kiterjedésben. Gyakorlatilag arról van szó, hogy pl. tők nyugisan bele lehet gyalogolni a különféle hatalmas mezőkbe (**FIRE, POISON, ENERGY...**) is — **SULFUROUS ASH, GINSENG, GARLIC, MANDRAKE ROOT**.  
**NEGATE MAGIC:** An Ort, átmenetileg megakadályozza a varázslatokat és mágikákat — **GARLIC, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.  
**POISON WIND:** Nox Hur, a csapat irányából egy mérgező gázokból álló vihar indul az ellentélelnek — **NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS**.  
**REPLICATE:** In Quas Ylem, megduplázzhatunk egy szimpla tárgyat — **SULFUROUS ASH, SPIDER'S SILK, BLOOD MOSS, GINSENG, NIGHTSHADE**.  
**WEB:** In Des Por, behálózhatunk egy (elleneséges) csoportot (csak nem női nemű egyedekből áll az e bizonyos csoport?!), megbénítva egy ideig az ellenfeleket — **SPIDER'S SILK**.

## The 7th Circle

**CHAIN BOLT:** Vas Ort Grav, veszélyes energia-vesszőt löhetünk valakibe — **BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS**.  
**ENCHANT:** In Ort Ylem, speciális (mágikus) tárgyakat feltölt mágikus energiával — **SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.  
**ENERGY WIND:** Grav Hur, az irányunkból egy energia-vihar kerekedik... egészen addig, míg bele nem ütközik valakibe /-kibe, ott aztán puff! — **MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS**.  
**FEAR:** Quas Corp, minden gonosz lény elmenekül a varázslat hatására — **NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, GARLIC**.

**GATE TRAVEL:** Vas Rel Por, teleportálás a holdlázisoknak megfelelően — **SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT**.  
**KILL:** In Corp, egy ellentél megölése — **BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH**.  
**MASS CURSE:** Vas An Sanct, legyengíti a páncélzatot, a bátorság és az intelligencia szintjét csökkenti; nem árt vigyázni arra, hogy a saját csapatunk ne kerüljön a hatása alá... — **SULFUROUS ASH, NIGHTSHADE, GARLIC, MANDRAKE ROOT**.  
**MASS INVISIBILITY:** Vas Sanct Lor, az egész csapatot láthatatlanná tesszük, itt meg arra kell vigyázni, hogy az ellentél ne kerüljön a hatása alá... — **MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, BLOOD MOSS, BLACK PEARL**.  
**WING STRIKE:** Kal Ort Xen, energiateljes varázslat az ellentélelre — **BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.  
**WIZARD EYE:** Por Ort Wis, a sötétségben is láthat a varázsló — **BLOOD MOSS, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, SPIDER'S SILK**.

## The 8th Circle

**DEATH WIND:** Corp Hur, a csapat irányából halálos szél indul... (rossz az, aki rosszra gondol!) — **MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS**.  
**ECLIPSE:** Vas An Lor, rövid időre a holdak elállják a napsugár útját (=Napfogyatkozás) — **MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, NIGHTSHADE, GARLIC, BLOOD MOSS**.  
**MASS CHARM:** Vas An Xen Ex, a közeli ellentélel „beszervezi” a varázsló mellé — **BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT**.  
**MASS KILL:** Vas Corp, minden közelben lévő lényt ellát halálos nyílveszőkkel — **BLACK PEARL, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH**.  
**RESURRECT:** In Mani Corp, feléleszti a halott lényt — **GARLIC, GINSENG, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT**.  
**SLIME:** Vas Rel Xen, minden gonosz teremtmény nyálkává válik (szóp utcánk tele lehetnek/-tek ellenségekkel) — **BLOOD MOSS, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT**.  
**SUMMONS:** Kal Xen Corp, egy démon hivatunk segítségül a földalatti világból, eléggé aktív lesz a harcban... — **MANDRAKE ROOT, GARLIC, BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK**.  
**TIME STOP:** An Tym, átmenetileg megáll az idő, amíg a varázsló nem felfuttja a kórlicást — **MANDRAKE ROOT, GARLIC, BLOOD MOSS**.  
**TREMOR:** Vas Por Ylem, szép kis földrengést csinál, a közelben lévőeknek eléggé háborogni fog a gyomruk (ilyenkor kell tovább inni...) — **BLOOD MOSS, SULFUROUS ASH, MANDRAKE ROOT**.

...szóval legutóbb ott tartottunk, hogy megszereztük a **Run Of Honesty**-t. A hozzá tartozó szentély **MGGNGLOW**-tól északra lesz — **Shrine Of Honesty**, szépen csatogjunk oda, a mentre: **AHM** Nnna, ezzel teljesítettük is a játék... első részét. Meg kell keresni **Zolten-t**, **BRITANNIA**-ban, a **Blue Bear**-ban található meg **Elmondja**, hogy az emléktábla hlönyöző részét a kolozok fopták el. Természetesen ő is elküld **BUCCANEER'S DEN**-hez.

Hát ennyi erre a honepr, sajnos legközelebb sem menekünk meg tőlem és az **ULTIMA VI**-tól!

• **JAHNY** (Mr.Acelace, Xinó, stb.)

# Lands of Lore



meradék 32-őt kár lenna a lap, ugyanis tökéletesen elegendő a Varázssalasz. A titkos átjárókról és rejtett gombokról, kapcsolókról mindig külön szólnunk, noha a gép is berajzolja őket. Így a legbiztosabb.



Ha egy lizimrskára cickolunk, sok ujdonság bukkan elő meglovagolván az elektrokot. Láthatjuk a fickó körvonalait, sok új helyet, ahova az odalillo tárgyakat pakolhatjuk, és három csikot három felirat mellett. Mi több, a csikok után áll egy-egy szám is ácsorog, ez karakterünk szintjeit mutatja az adott anyagban. Ha a csik eléri a túlsó végét, abban az osztályban szintet lép a lánzon. Harcosként lépni egyszerű, főleg a járók elsőbb szakaszban lesz rá lehetőség, mert ehhez csak ütogetni kell az ellenfelet. Jóval kevesebbszer lesz póda arra, hogy mint tolvaj lépünk előre, ebben vagy közben lévő tárgyak elhajítása, vagy bozánt lódák kinyitása fog segíteni. A varázslóval lépéshez természetesen varázsbuborékokat kell lújni. Minden egyes szintlépéssel nő a HP és a MP maximuma. A HP és a MP magyarázata nem hinnánk, hogy szükséges. Után a karakter kezében (Baccata esetében kezében) lévő legyverrel a rúna-szerű rajz fölötti gombbal lehet, varázsolni meg a rúna-szerű rejjzel. A megtoluló varázslat ki-választása után nyomjuk be, utána megadhatjuk, hogy mekkora legyen az erőssége. A játék kezdetén csak egy varázslatunk van, így akkor még nem tudunk válogatni, de a végére már akár 7 is rendelkezésünkre állhat. Imhol a varázslatok, majd a táblázatban erősség szerinti MP-fogyasztásuk:

- **SPARK:** Kezdetben is van. Az erősségtől függő darab elektromos szikra pattan az ellenfélre. Egyes erősség esetén egy, és így tovább a négyesig.
- **HEAL:** Gyógyítás. Az egyes és kettes erősséget annyiszor használhatjuk, ameddig futja a MP-ból, de a hármas és negyes esetében egymás után HEAL-eknek nincs hatása. A hármas erejű már a mérgezést is semlegesíti, a négyes pedig mindenkin gyógyít egyformán. Annyit még az előnye a természetes gyógyulással szemben, hogy a hullára várót is visszahozza, még akkor is, ha csak az egyes erejét tudjuk. Az első kb. 20 HP-t gyógyít, a második 40-50-t, a harmadik és negyedik 50 lelet, változó értékben.
- **FREEZE:** Fagylaltgatás. A mocsárbon párszor muszáj lesz használni. Azonkívül ez az első megszereshető varázslat, ami már területre, vagy több szörnyre is hat. A kettes és hármas erejű hővihori is lámaszt, a négyessel pedig egy jó időre elzárhatunk bizonyos utakat (da hamarosan felfolysd).
- **LIGHTNING:** Szokásos. Minden egyes erősséggel más látvány és hang.
- **FIREBALL:** Az abszolút rsmorelten varázslat. Hármas erősségig darabonként jönnek a kis tűzgyölk, míg négyesnél négy helyett két nagyobb jön.

- **HAND OF FATE** (nocsak, nocsak, Kyrandia 2 reklám?). Szemeinket bűnbocsánatért esedezve a hatalmas égre emeljük, mert meg kell hogy fesszük a CoV olvasót ottl a varázslattól. Valahol meg lehet találni, az biztos, de hogy mégis merre? Negyedik lokozatának hatása megegyezik az ACE OF DOMINIONNEL.
- **MIST OF DOOM:** Ah, halálvaraza. Külön hatás minden egyes erősséghez. A negyedik lokozatát csak Scotta bírja ki. Az ACE OF OBLIVION hátya ugyanaz, mint a negyedik lokozaté.

Varázslat	I	II	III	IV
SPARK	5	10	15	25
HEAL	5	10	25	60
FREEZE	8	15	30	80
LIGHTNING	25	30	50	100
FIREBALL	20	35	65	100
MIST OF DOOM	30	60	90	150

Egy kicsit még a hétköznapi tárgyakról:

## Gyógyítás

- **ALOE:** az ismert áloó, valamennyit segít a sobekon
- **GINSENG:** méregteleníti a szervezetet, és még gyógyít is valamennyit. Amíg nem tudjuk a III. erősségű HEALT, szerezzünk be belőle minél többet.
- **SALVE:** gyógyír, szép piros
- **BEZEL'S CUP:** ahány kő, annyi szokás (max 4) HEAL



Varázslatokkal telítőkódolt:

- **SWARM:** a varázslat szó egy kicsit erős rá, mindössze annyit csinál, hogy hozzá lehet vágni az ellenfélhez, mire a sok bögér jól összeszűrkálja azt.
- **BEZEL'S CUP:** miért is ne? Mondhatjuk azt is, hogy egy HEAL van benne. Ahány kő, annyi szokás.
- **BANNON'S RESERVE:** szép kék, visszanyomja a MP-t
- **EBONY WAND:** csak SWARMot lehet belőle előhívni
- **WAND OF LIGHTNING:** ebből meg villámokat (az erősségük a használatától egyre jobban csökken)
- **WAND OF FIREBALL:** mint az előbbi, tűzgelecsinokkal
- **DEATH WAND:** lásd WAND OF LIGHTNING, csak MIST OF DOOM-mal
- **ACE OF INFINITY:** ua, mint a BANNON'S RESERVE, csak ez maxig viszi
- **ACE OF OBLIVION:** mint egy IV. erősségű MIST OF DOOM
- **ACE OF DOMINION:** mint t IV. erősségű HAND OF FATE
- **VAEL'S CUBE:** varázslat-semlegesítő hatású (Scotta korlátozói és szellem-lovagjal allen)
- **GUARDIAN:** egy csapásába majd belehal az ellenfél

## Fegyverek

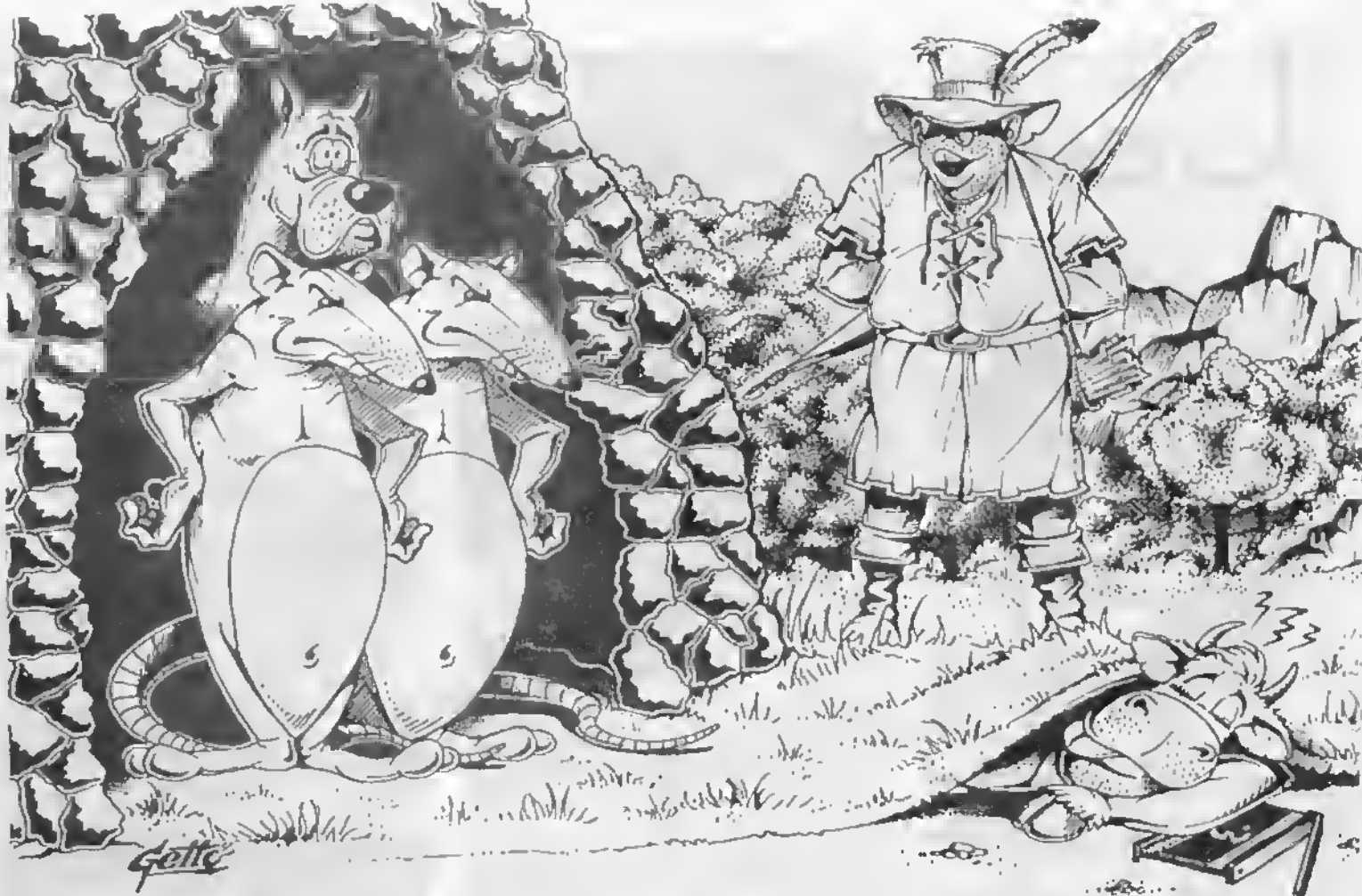
A fegyverek erősségét úgy a legjobb megnezní, ha betesszük a karakter kezébe, majd megnézzük, hogy mennyivel változott a MIGHT értéke. Vannak olyan esetek is, amikor a MIGHT nem valami jó értékben változott, de a fegyver attól még kitűnő. Ez legjobban a legyverárt kínált érből kélhetős meg. Pár gyllok arra is képes, hogy a PROTECTION növelje. Ilyen az összesfajta RAPIER, meg a DAOOER „RIPOSTE”.

Most legalább megmutathatta a WESTWOOD, hogy mit is tud RPG-ben SSI kapcsolatok nélküli Sonki sem félt persze attól, hogy túl nagy bukás kerelkedhetne a dologból, és valóban, a WESTWOOD (Virgin-suskával segítve) mindent megtett a jó végeredményért.

A gonosz Juli néni ismét megtalált egyet darabkát az Átvilági Maszkból (a NETHER MASK-et fordítottuk ennek, a szosz ludja, mire jó, meg hogy maga a gyűrű-e az, vagy csak a gyűrűben lévő kő egy darabkája a NAGY ÁTVILÁGI MASZKNAK) Boszi néni hatalma hihetetlenül megnőtt: azzá válik, amivé és amikor akar. Richard király a gladiátora-l várban már tudja a megoldást: kell keresni egy bajnokot. Négyen jelentkeznek, mindegyik a maga erősségével és gyöngéivel, kivéve Konradot. Ak'shel varázsképpességet meggyőződek, Michaelnek az ereje és a fekete Pontiac autója, Kieran nagyon gyorsan tud újból vágni, míg Konrad az egyenlőséget szereti, mindenből egyenlően jó. Azt, hogy ki kít választ, az Olvasóra bizzuk, nem lesz sok hatással a játékok véghezvitelére. Mi Konrad mellett tettük le voksunkat.

Szeretnénk ezt most egy részben befejezni, amiatt ne várjatok túl sok mesét. A kezelést is röviden, nem lehet rá túl sok szót vesztegetni:

A tárgyak levétele/letétele/használatja a leg-egyszerűbb módon történik, szintűgy a cuccok egymáson USE-olása (csak ha levélhető a két tárgy, akkor logálabb az egyiknek a tárgyszalagon van a helye). Bal oldalt lent majd később megjelenik a varázslatlista, ahonnan kiválaszthatjuk az előlándó mágist, jobbra lent meg spócl cuccok lesznek: lámpa (rákattogatva megtudhatod, hogy mennyire van tele: FULL -> EMPTY), az Irányító, a pénzesezsák és a Mágikus Állasz. Ezt az állaszat ardomos jobban megvizsgálni (da mint mondtuk, csak később kapjuk meg). Hmm, nemcsak az EOB lapasztalatant használták fel, hanem megtetszett nekik az Ultima Underworldós ötlet is, az automatikus térképezés. Előny. Ez jóval nagyobb méretű helyet derít fel azzal, hogy odalépünk, azonkívül maradt a szigorú dungeon-elrendezés, a kettő együtt pedig annyira megkönnyíti a dolgot, hogy csak két helyről adunk térképet, mert a



Legerősebbek a HALBERD-ot mágre nélkül. Lőfegyverek is ismeretesek. BOW, CROSSBOW, ARBALEST. Közöljük a mi általunk kiválasztott legjobb fegyvereket, amivel Skócia ellen ugrottunk? Mivel három emberrel ment, azok közül az egyik keltőt is tudott egyszerre kezelni, íme a négy általunk klassznak ítélt csépfadaró: WESTWOOD STICK: nehozon találunk vele, de sikeres ütés esetén 1000 HP-t visz le róla.

HALBERD „DEATH'S HAND”  
GREAT SWORD „JUSTICE”  
GREAT MAUL „THUNDER”

#### Védelem

Vörök, kovácsok, pajzsok, sisakok és csizmák. A legjobbak: AEGIS PLATE, BRACERS OF DEFENSE (né, maradt azért valami az EOBokból), DWARVEN KITE, AEGIS GREAT HELM, DWARVISH BOOTS

#### Ideje belekezdeni a játékba:

Az ór elmondja, hogy már várnak ránt a trónszobában, siessünk! Az aranyszínű agó mögött a király, tanácsadója és udvari mágusnője tanakodnak azon, hogy mit is lehetne tenni. Bár egyedül a király bőrlátó, ezért minket lefoglagnak: meg kell szereznünk az Igazság Rubinját, mert a király gyűrűjével együtt hatástalaníthatja az Alvilági Maszkot. Egy irást kapunk, amely feljogosít a királyságbeli köziedekedési járművek ingyenes használatára. Még a királytól kapunk egy kulcsot a könyvtárba és elmondja, hogy a Rubin a Délvidéken, Roland házában van. Az irást Geran adja, keressük fel az irodájában, tegyük el. Amíg itt vagyunk, vegyük magunkhoz a Varázsatlaszt a könyvtárból. A várban Geranon, a könyvtárban és a trónszobában kívül még két helyre érdemes elnézni: Victorhoz, a fegyverkovácsához és a gyógylútvész Natáliához. Victor nagyon kedvesnek néz ki, nem?

#### Ha tudnánk... Ki a palotából.

Geron beszélt egy Timothy nevű ipséről, aki biztosan segít majd. Járjunk egyet az erdőben! Az északnyugati caucásokban egy vaddisznó log rónkrontani, onnan délre pedig egy bandita (akit csak megtámadni lehet). Dracule barlangjába bejáratot egyelőre nem lelünk, onnan nem messze, délebbre van egy pár levételre érdemes tárgy.

Keressünk keletre egy másik barlangot, amit két bandita őriz. Sikerüljön lenyomunk őket, aztán luthatunk is be. Első állomás a jobb felső sarokban lévő lámpa logyan, aminek segítségével már jobban látunk a sötétített helyeken is. Egy megszagolt ingon és egy törön kívül a jól ismert teposókra is ráismerhetünk. Szedjük le az egyikről a követ, a másikra meg tagyunk két tárgyat (sokszor az sem mindögy a járókban, hogy egy platóra hány dolog nehozedik), és máris új ajtót találhatunk. A bal felső sarokban pénz, a zsákutcának tűnő folyosón pedig két rejtett gomb, mind a két oldalon. Bonyomásuk után az a bonyomásunk, hogy egy újabb gomb bukkan elő a harmadik falon. Egy ládal De kuics is kelle-ne. Keressünk akkor egy fall bómélyedést is (a továbbblakban végig NICHE-ként utalunk az ilyenekre). A kulcs megvan, a ládában egy zarnyító-kászliot, 10 özústkorona, egy szablya és egy Bezel pohár. Az erdőben menjünk délre, a házhoz. A né-ninek elmondjuk problémánkat, mire elkéri az igazoló papírost. Hajókázzunk tova. A délvideki hajóállomáson kiderül, hogy a papír löbbszor nem használhatjuk fel, visszafelé már lizetnünk kell. Az majd később... Most keressük meg a Szürke Sas-hoz címzett fogadót. Timothy éppen a fogadóstól kunyoral még hitlere egy kovás al-malovot, kantantsunk rá egy ombereset, és megigéri, hogy megvár minket a fogadó előtt. Kukkantsunk be a slozi-torma helyi-ségbe (bár nem valószínű, hogy egy loga-

dóban az ilyen komolyan gondolták, aníg fel nem találják a vízőbltéeses budít), egy tag bátorságunkért lánytúvel ajándékoz-mog. Lépjünk ki, Timothy csatlakozik.

Az erdőben Buck Rogers nevű barátunkat is felkoreshotjuk, aki, miután újból hiberná-lódott, egy kicsit sokat aludt, és a végén egy nagyon-nagyon-nagyon távoli galaxis-ban kötött ki. Mit tehetett volna, befészkelte magát a délvideki erdők egy megűresedett kunyhójába, és az arra tévedő kalandorok-nak árul ijakat, pajzsokat és szandált. Mog-jogyzás, hogy lűródni azóta már eklejélt, meg a palak is igen messze von.

A Szürke Sasról délebbre egy sorral kűt-ös, sárga hűllő fogja ránkölteni fontos nyelvet. Azon kívül, hogy mindentéle fogy-vorunk ráragadhat, rosszabb esetben meg is rongálja. Mielőtt neklállnánk varni, nem árt monlenni, Ideje elindulni a Rubinért, Roland házába.

Orkszag és füstl Roland háza romokban. Odabent harcoljunk végig minden termet, pihenni úgy pihenünk, hogy magunkra zárjuk a torombo vezető ajtót. A közép-ső, ászak felé néző helyen papírosokat ágettek, de egyet még megmenhettünk. Nem sok ételmzt találunk. A legnyugatibb lereomban van az orkok vezetője. Ledlíhatunk egyet csalepalatíni, jutalmunk 6 korona és egy balta („Uralkodó”) lesz. A balta nem kife-jezetten jó a buzogány helyett (ekkor még valószínűleg buzogányunk van). Gyorsabb, ha blöffölünk, így minden harc nélkül el-mennek...Valami gyanús van a nyugati fal-on: innon nyílik a bejárat Roland rejtékhe-lyére. És valóban! Roland ott lekszik vérbe fagyva. Utolsó szaval: a Rubint ellopák... Ezután még azemmel láthatólag azt akarta mondanl, hogy nyugodtan rebelljuk ki a há-zát, amit itt találunk, a mionk. Sokszáz ko-rona és egy szablya.





Vissza is mehetünk északra. Az út így már nem lesz ingyenes, kétszáz ezustkoronánk bányja. Fussunk vissza **Gladstone**-ba, be a trónterembe. Jó, az ott a gonosz **Skócia**! A boszi épp a kiláht bosziga, de Dawn se rest, és a végén más megmenti a görbe karmoktól. A lényeg az, hogy egy kicsit azért megmérgezte, ezért egy koporsóba zárták, amíg nem szerezük be az elixirt. Az elixir receptjét **Oracle** adja majd meg, akihez **Baccata** fog elkísérni, **Timothy**-ra addig szükség lesz a vámban. Végre megkapjuk a **HEAL** varázslatot (összeszejtő animációk!) Menjünk el **Dracule** barlangjához, **Baccata** kinyitja a bojáratot. Itt egy kicsit sürítjük az eseményeket.

1. szint: Kezdetnek kétféle járó patkányok, hosszú-hosszú karmokkal. A sötétebb színű egyedek még meg is mérgezhathatnak. Egy helyen 5-6 kutyalejű, köpenyes figura áll az utunkba, akik bótokkal verekednek. Egy koszejes kapcsoló, majd egy út vezet tovább, ahol a padló tele van lukakkal. Essünk le először, így egy szarvas hullóhoz kerülünk, aki halokat is lőnogat. Nyomjuk le, majd induljunk északra, a gubóterembe. Az egyik gubóból kibogozza magát **Lori**, akit a **Oracle**-hez küldtek a lalujából, mint szolgálót. Magas színlű tolvaj. Induljunk vissza, a gubóteremtől délre közeledünk egy elrejtett gombot, amit megnyomva egy látra kerül lámpavilág, vissza az első szintre. Itt van valahol egy kalapács is.

Megint a lukakhoz. Itt mind a három színes gombot nyomjuk be, a varmek eltűnnek. Tovább. Egy taposó egy ajtó mellett, ha rálopunk, a má említett kutyalejű tatárrok rohamoznak. Tovább kelölia. A taposóra tegyünk valamit, amit ott is hagyhatunk, majd lussunk vissza, mert csillagokkal fogunk látni a lájdelomtól (dobócsillagokat). A keleti helyiségben a patkányokon kívül a zöld smatagszem édeskes, meg egy omladozó lal. Az omladozó falakat mindig ki lehet bontani, de csak ha a kalapács (**SLEGE** vagy **MAUL**) kéznél van. Meg is találhatjuk a lelele közelő vermet (kapcsolt be).

2. szint: Két fontos láda van, a nyugatiból a zalriszem kell mindenképpen, a keletiből pedig az ezüstkehely. Továbbjutni úgy lehet egy helyen, hogy a „vak” sárkányrelieba belenyomjuk a zalrit és a smatagdot. Lesz egy vermes hely is, tapasztaltabb **EOB** plejöröknek nem gond fővet kell dobni, hogy kikapcsoljon, és egy agyonhasznált kulcs is birtokunkba kerülhet (**WORN KEY**). A keletiből ládában van egy **Fagyasztás** varázslatot tartalmazó tekeics is, ha használjuk, megjelenik a baloldali lltán. Mehetünk a harmadik szintre (barlangi embort és a mérgezőbb patkányok lakják).

3. szint: Déli irányban egy rejtett gomb használata után megjelenő niche-ben is van egy **Fagyasztás**, igaz, sammivól nem jobb a kettő darab, mint az egy, mert max. aladni lehet (ha fipióbalja valaki). Most nézzünk ot a keleti irányba, a kulcslyukba nyomjuk be az agyonhasz-

nati kulcsunkat. A fal bezáródik mögöttünk. Nemsokára megnézhetjük, hogy is néz ki egy illúzió-verem. Vegyük le az üres üveget, csak visszavetjük majd valahol. A titkos fal mögött a már megismert szövőhüllők domolbolnak. A piros zartol nyugatra van egy láda, amiben többet között a zárhoz tartozó kulcs is benne van. Az ajtót kinyitva egy újabb niche-hez is lehet szerezcsen, de a lejáratot is meglehetjük a negyedik szintre (szűnyogos hely).

4. szint: Telis-tele van olyan helyekkel, ahol hamar belelohanhatunk egy vagy több száguldó tűzballonba. Nyugatra egy láda, nem túl hasznos tartalommal. Gyango fal dél felé, ugorjunk előre, aztán lölle, mert jon a **fiéball**. Egy olyan termet keressünk, ahol egy sáveszga trutyizik. Nyomjuk le azt, majd egy gombot a falon, de joill! Egy tűzlabda belénk is csapott. Felie sam art ugrani... Akkor vissza, és repodásak jelenleik meg a falon! No-sza, fapjuk elő a kis kalimpácsunkat, és adjunk neki. Másik miénk a láda tartalma. Találhatunk még pár ezüstkoionát egy niche-ben és még több tűzgolyót a kopunkban. Hamarosan egy új teljáróra lölünk a harmadik szintre, ami persze új helyre is vezet. Onnan magint egy lejárat, és már bent is vagyunk a hatalmas **Dracule**-nél. A negyedik szinten lévő sáveszgakkal arra kell vigyázni (meg minden sávat használó kreatúránál), hogy ne szadjé szét a páncélunkat.

Pirospozsgas ember (?), pampogó szolgál. A csaj le is dekkol, nekünk meg felladnunk egy ejándéket ahhoz, hogy jósothasson a kiláht meggyógyulásáról. Kikik egy kópie, és nyomjuk be mondjuk az ezüstserleget a lukba. Ok, má mondja is a dolgot.

**Tybal** elixirjére lesz szükségünk (na, ki emlékszik egy másik **Tybal**re, aki valótenül két l-lel írta a nevéit és az **UKima UW #1**-ben gonoszzkodott?), előállítás csak egy ósi, leheer toronyban lehetséges. A hozzávalók:

- 1 kg az ellanséged kedvességéből
- 1 csipet a halálos mélységből
- 1 méter olyan ellennel lagyózeso, akinok húsa eszemélt
- 1 liter por anyánk szivéből

Ki hitte volna, hogy azonnal világos választ ad, számlával együtt? No problem. Ki Mászfájunk vissza a vámba. Az idő tele van oikokkal. Furcsa, nem? Az egyik általunk leglyilkolt orknál pedig olyan pénztárca van, amire rá van írva, hogy **TIMOTHY RULES**. Hm, hogy kerül ez egy ilyen koszos manópolához? Jó, nem **Timothy** ül ott, lelrjzszézagva egy öreg tölgyra? Bugybugy, serken a vére, **Gladstone** meg elezett a **Sélet Sereg** csapásaitól **Richard** testét napá, hogy elvitték. Keiassuk a tanácsot! Átmentek **Opinerdó**-be. A tavon esetleg a tengerészeti vállalatnál felhatunk hajót, de amint odaérünk, egy vigyor elaresztése mellett hagyhatjuk a lenőbo. Akkor fogjuk bele magunkat a tóba. Szerencsénkre **Victor** kiugrik a bokorból, es egy hosszúkard átnyújtása után csónakot hív, amivel átkelhetünk. Neki még itt kell maradnia egy kicsit...

Bent is vagyunk az **Opinerdó**-ben, először is menjünk tovább a **Gorkha** mocsárba (észak felé). Bűdös egy hely, nem árt sűrűn menteni, mert lehet, hogy a mocsárgáz megmérgező valakit, de van rá esély, hogy nem kell **ginsengot** pazarolni. Sok súlylyesztő (bugyborékoló pocsolyla) van. Fehéres bőru mocsári nép lakja ezt a területet, pár kunyhójukba édesmos bekukkolni. Van lász/nyulász, fogyerkovacs, boszorkánydoktor. Időzzünk el egy kicsit a lőckónál. Száz ezüstöt segit a rejtvényben. Összesen tehát 400 ezüstre lesz szükségünk, ha mindent meg akarunk völo lejáratni, de az egyikkel kapcsolatban segít majd **Dawn** is ingyen 300 koionáért az egyik tűzgolyó vesszőjétől is hajlandó megszabadulni.

- Az ősszetevők:
- halálos mélységből egy adag a mocsári ből (súlylyesztőkből)
  - ellenséged edessége: óriásméh-mez (méhkasból)
  - legyőzni... legendát szólnak olyan lönyekről, amolyok kőből vannak
  - por anyánk szivéből: anyalöldnek nevezett mágikus összetevő, **Yvelben** kapható

Nézzünk most el a lőnökhoz. Egy szép csecsebecsét mutat, amit nekünk is ad, ha alhozzuk a **caromóniaszakt**. Ezt a maszket az elő fal lopták el. Keiassuk fel őket, gyilkoljuk mindet halomra. Ha az utunkat bugyborékolok állnak al, lagyasszunk egy nagyot, és mehetünk tovább. Ha megvan, vissza, és meg is kapjuk az **IGAZSAG RUBINJA**! Végie valamivel előbbre is jutotunk. Nézzünk át most a másik ardóbe! Ez **Felső-Opinerdó**, ahol zombik és darazsak lálnak. Itt találhatunk méhkest is, amiből kinyerhetjük az üres üvegokbe (ha még van) az ellenség edességét.

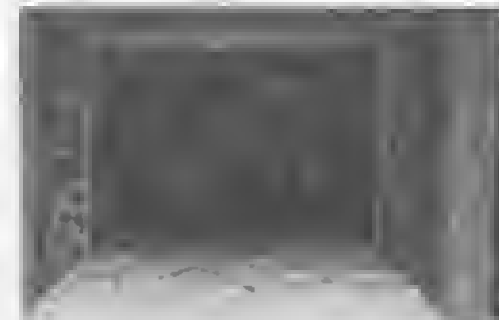
**Scolla** egyszer megjelenik, és egy pilos kaitést varázsol az **Yvel** felé vezető úton. A tanács pedig **Yvelben** van! Akkor keressünk egy koldust, adjunk neki pénzt (leheer mái vissza kell menni **Alsó-Opinerdó**-be), aztán meg egy kocsisl. A kocsisnak mutassuk a **Rubint**, így bojuthatunk **Dawn**-hoz, pontosabban **Dawn** jön ki hozzánk. Odaadja a kulcsát (még három ilyet kell szerezünk, hogy lelővaszthassuk a védőleget **Richardon**), és pár üres üveget. Nézzünk akkor el a bányába, ha mái nincs más hátra.

Lathatólag egy gyorsabb átjárót is biztosít a két **Opinerdó** közt. De van egy gomb a falon — használjuk. Valami lörmédvőny veti magát a nyakunkba, és embórtelenül nehez megöli, mert általában kiveit a legveret karakterelnk kezéből, rajta viszont nem sokat lehet sebezni, a varázslatokba meg jórészt (a **MIST OF DOOM**-ra lehet, hogy nem) immunis. Egy mód maia: hajlgálás. Fogjuk meg az egyik pajzsunkat, dobjuk neki, és ismételn addig, amig az kaitereket bírják. Ha már nem, akkor a pajzsot kapjuk le, menekülünk ki az ardóba, ott pihenünk, majd vissza, aztán isoráz, ha csak bele nem dőglött mái. Szabad az út lölélé.

Az első szinten meg nincs szükség olajra, a lenlebbiakon viszont egyre inkább. Keiassuk fel az ipsét északon (figyeljük a térképét). Egy kis beszélgetés után elszedet. Visszamarad egy nagy alsak és egy csákány, mind a kettő jól fog jönni. Ezen a szinten van meg egy gép is, aminek beindítására később teszünk lépéseket. Mielőtt lejjebb mennénk, keiassuk fel azt az ajtót, amoly után főzvetlenül van egy másik is, és nem nagyon akarózik neki kinyltni. Csukjuk be magunkat után az előző ajtót, és így próbáljuk. Odebant egy láda, abban egy ezüstkulcs. Most mehetünk az első szintre (ti ez nem az volt), Odalent az aianyos kobold-effektelen kívül a bezárt ajtót is kinyithatjuk. Egy gombotkal teli helyre



érkezőnk. Egyelőre ne forgassuk meg a kerekét, így a 2. szintre lecsúszunk, majd onnan a harmadikra. A kulcsot vegyük le. Hamarosan köszörnyekre akadhatunk, ezeket is csak a hajgátlós módszerrel vagy kalapáccsal lehet utni (a kalapáccsal az nagyon). Megájtunk ugyan egyet, de „bizonyíték” hiányában még várhatunk azzal az elixír-összetevővel. A ládából szedjük ki az aranyékszert. Hamarosan egy bozást kapura lelünk illeszszük a megfelelő helyre az aranyékszert (GOLOEN JEWEL), és egy csillót látunk. A sín váltott a jobb oldalra lévő kerekkel kezelhetjük; bal kar lent -> nyugatra, jobb kar le -> keletre, mind a kettő le: nam megy (lehat ha mind a 2 lent: déli)



A déli irányban van két rejtett átjáró, és egy szénér, amiből a csákánnyal szénét kapálhatunk. Tegyük el egy darabot, ki tudja, mikor lehet szükségünk a lűtőentékre. Keletre nincs semmi. Nyugatra egy ajtót kizárva (LOCKPICKkel) lemehetünk a negyedik szintre. Az itt utunkba akadó köszörny máj elejt egy BLOOSTONE-t, amit lagyünk zsebre. Telálkashatunk egy olyan helyre is, ahol majdnem minden fal tele van kerekkel, és egy párgó forgat meg. Ha mindogyrk kerekét totale állásba helyezzük, a fargó/pörgő megszűnik. Ahal az út el van zárva kövekkel, att használjuk a csákányt, majd keresünk egy szellemet, aki egy kulcsot nyam a kezünkbe, innán nam massze van egy fogaskerek (GEAR) is. A lehető leggyorsabban kerülünk vissza az alsó szintre, ott futás a masinához. Illesszük a fogaskereket a hiányos helyre, nyissuk ki a kis ajtácskát, lapátoljuk be azt az egy darab szénét a kazánba. Csukjuk vissza, és húzzuk meg a kett. Működik! Menjünk akkor vissza arra a helyre, ahol le szoktunk ugrani a 3. szintre, de most forgassuk a kerekét míg egy teleport meg nem jelenik. Hapszi, bele. Ah, az a második szint.

Egyik helyen fuicsa gasszagot lahel érezni, de hogy biztosak legyünk a dolagban, miszerint az gáz, lőljünk ode a távolból egy tűzlebdát. Bumm, a fal berabban Odobent az 5-ös számú kulcs.

A sekletös helyen lussunk végig, egy tűzgolyó-vessző lehet a inian. Hadd szaljunk mast arrál a helyről, ahova először kerülünk. Mintha mind a négy oldalon fal venne körül, de mind a négy fal csak illúzió. Északra indulván egy veszélyes helyre jutunk, már egy óvalan lépés is a végünket okozhatja, kettő meg aztán végképp. Van két ker és egy toposó. A karak közül a batt le, a piatőt pakoljuk meg, és a túloldali ajtó kinyílik. Odobent a láda kifosztását követően nyamjuk be a falon lévő gombot, és hamar bele is halunk. A most megjelenő menüből válasszuk az EXIT GAME-t, és akkor kijuk be, hogy COV RULES. A roagálás jobb gépeken nem Bart command or life name. Ha a LOAO OAME-el választjuk, akkor keresünk egy állást a játék elejéről és ugorjunk a leírás fogolejére.

Az elzárt folyasóbol kijutás viszont így történhet: a ládás teremről 1-2 mezővel nyugatabbról egy cuccal dabunk, ami a falon benyomja a gombot, majd csak a megfelelő állást kell a falon megkeresni (segítség: nem a batt kell lent tartani, hanem...) Egy

másik ládában észak-északkeleti irányban megtalálhatjuk a villám-vörázslatot. Dálra a négy átfalás mezőtől a négyes számú bányakulcsal szorozhatjuk meg, nyugatra meg egy csillogó kulcsot (SHINY KEY). Keresünk meg azt az ajtót, amit az ötös kulcs nyit (ez is a nyugati ágban), és megéget egy új lejáró bontakozik ki, amely az egyes színűnek egy új ágába visz. Hamarosan egy táblát olvashatunk, miszerint tegyük le fegyvereinket, de az csak egy ócska kobold-trükk. Itt a kettős számú bányakulcs megszerzése a leladat, emihez egy lukas és kerékes ágban juthatunk hozzá. Ha megvan, keveredjünk vissza az első szint másik felére, és nyissuk ki a kettős számúval a bozást kaput. Juhajj, fargassuk a korongot, essünk le a második szintre. Ezen a helyen a platóra legyünk valamit, így tovább tudunk zuhanni. A harmadik szinten nagy halálözési arány lesz, tűzgolyó-vesszők ajánlottak, vagy nagyon-nagyon sok MP. Halomra kell ölni a lebegő kigyókat. Ha megvan, egy újabb (akár egyes erősségű) fireball ajánlott a fészkek kiégetésére (lekote színű lesz). Keresünk egy rejtett gombot, és az így nyílt útan jussunk el olyan közel az ószakkeleti teleponthoz, amennyire csak lehet. Szénerek kiléjtése is segíthet a lovábbjutásban. Újabb csoport kigyó megéjtása, és keresünk magini egy titkos gombot, hogy a teleponos részhez kerülhessünk. Innan fussunk le a negyedik szintre, ahhoz az ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni, és két oldalán volt két kulcslyuk. A lentebb lévő...

Ezen a folyosón a filss lavogó biztosítása érdekében szabályos időközönként tűzes gámbót suhennak tova. Várjuk ki a megfoglaló pillanatot, rohanjunk az ajtóhoz, de vegyük figyelembe, hogy 180U-kal elforgat. Ajtát ki, mi be. Odobent rábukkanhatunk hatmadik társunkra, Paulsonra, aki éppen iratelt randozi. Vigyoregva csatlakozik, a tetraóder-kulcsát ott na felejtük. A cuccal helyét is felfed, szerelkezzünk fel. Vaulson kockáját (VAULSON'S CUBE) se felejtjük ott. Mar csak ki kell innon jutni, ehhez egy teleportálós mód a leggyorsabb, az odavezető ajtóhoz való kulcs már megvan. Válasszuk az északi gámbát, mert a déli a kettős szintre visz, a keleti meg egy mezővel nyugatabbra. Ki az ordábo, keresünk meg Skócin korítését, és használjuk a kockót, mindjárt kétszer.

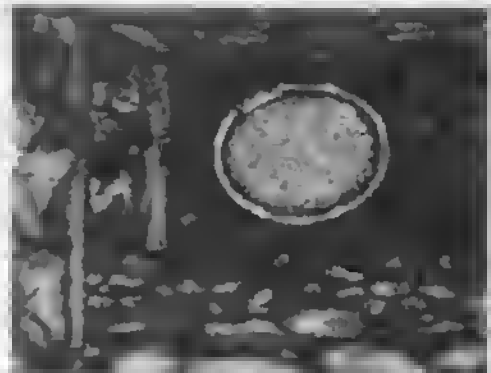
Vidáman fel északra. Az yveli eirdőkből tölleg Yvelbe juthatunk el, igaz, azzal még kéne várni egy kicsit, mert ismét korítások állják útunkat. Itt találhatók az a leher torony is, ahol az elixirt kell elkészítenünk. Van meg a Kimméria Vár, ahova a hídát orkák tömög zarna el, mellesleg le is égették. Onnan nem messze a Sötét Sereg elit harcásai (agrák vagy alyasminek gondolhatók?) dorbézal, ha az ottani nagyobb csoportot leütjük, egy újabb VAULSON'S CUBE is új gazdára talál. Má mehatunk is Yvelbe.

Yvelben érdemes véglgkutalni minden egyes házát, ahova be lehet lépni, mert alonleleket nem jönnek (egyalóre), és pár házban hasznas kacatokat szórak szét. Egy házat kell csak kulccsal kinyitni, azaz van még kettő másik bozást is, de azokhoz nem találtuk a megfelelő kulcsokat. Mindenképpen szerezzük meg a Dwarfish plata mallt és a Halbord "Widow"-t. Sadia, egy patikus baltja is a városban leledzik, menjünk el hozzá. Ha érdeklődünk nála az anyaföld pottól, tegyest odaadja. Elog nohéz sum-makórt diagnosztizálni is tud, sőt, meg is gyógyíthat (csak ahhoz túl drágára tartja, hogy használ is vohessük). Még két bektos van itt: egy ljász/nyilász/nyulász, meg a dagad Victor, Victoránál kvételeson rulaz anyagot venni, a GREAT SWORD OF JUSTICE-t előbb-utóbb mindenképpen be kellene szerezni (425 ést).

Az északi soron két másik hasznos intézmény van, az egyik ahol a tanács üleszik. Gerott is köztük vigad, am minket nem túl

szívótyesen üdvözöl, mondván, hogy addig ide ne dugjuk a képünket, míg az elixir nincs meg. A másik hely sokkal érdekesebb. Ne, ki fogja kitalálni? Visszatérő motívum mind a CoV hasábjain, mind az RPGk nagy lómegeében, mind pedig 200 méterenként az utcákban... A kocsmá, kitaláltak. Az öreg palit végig lehet hallgatni, de mivel sőt nam tizet érte, az ötlet megvalósítása fakultatív. Koldus barátunk is itt ol-mékedrk, hogy vajon miért pont erre sodor minket a sors, amikor issza az összekoldult pénzt. Kines helyzetéből úgy menti ki magát, hogy ránszoz egy lngot, emiát a neve Cape of Concealment, os segít alrejtőzni. Kombinálva a Shield of Stealth-lel meg a Shoes of Silence-szel biztosan hatásos lehet. A harmadik tag nagyon ismerős, amin odanézzünk, elkezd panaszkodni, hogy abszolút kiszáradt az utabbi két percben, és hogy nam vegyünk-e hajlandóak venni neki egy italt. Majdnem beugrottunk a trükknek...

Itt most csak az anyaföld volt a fontos, el is indulhatunk a Fehér Toronyhoz. Lépünk be.

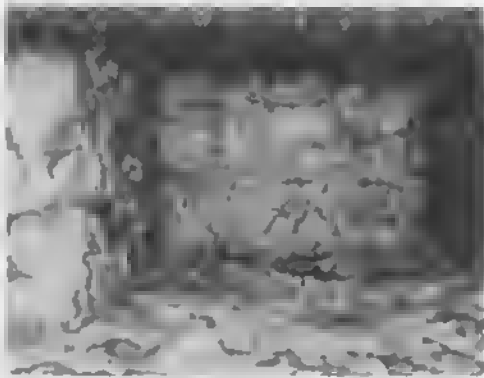


Odobent van egy megjegyzés, miszerint RING FOR AOMITTANCE, ami jelentheti azt is, hogy csongess, hogy beengedjenek, meg azt is, hogy gyűrűt a beengedés végett. Esetleg azt is, hogy elgurult a pótyós labdám. Az utóbbi nem egészen biztos. Az első szinten nem fogunk nagyobb nehézségekbe ütközni, a MYSTIC KEY-s ajtókat MYSTIC kulccsal kell nyitni. Ha a keletre nyíló lépcsőkön felkutyagolunk, ott is találunk egyat.

A barna MYSTIC kulcs a legdölebbi ilyen zárat nyitja, az attól pár mezővel északra lévő kulcslyukot meg simán ki lehet nyitni a LOCKPICKkel. Ettől nem massze van egy másik normál zár, de ehhez mindenképpen kell egy kulcs, amiről fel kell mennünk egészen a harmadik szintre. Van két csoportnyi amazan, akiknek kipusztítása után is csórren a földön egy-egy új kulcs. Északra van egy rács, ami nem akar kinyitni, pedig a kulcsot betelillesztettük a zárba. Vrzsgáldjunk egy kicsit az onnan délebbre lévő nyugati falakon... Odobent Lyfe novu lővej ismerősünk van vasra verve, ekire úgy emlékszik Baccata, hogy nomrág trították ki Gladstone-bol lapás miatt. További sarsáról döntőn mindenki maga, mert a következményeket nem tudjuk, ugyanis a játék végére elmonotel után szabadítottuk ki, és semmi kedvünk nem volt emiatt a tag miatt újbol küszködni.

Von egy ezüstös MYSTIC kulcs, amivel semmire nem jutunk, egy MYSTIC zárral egyetemben. A kettő viszont nem illeszkedik, ezért masszunk fel a második szintre, most már a nyugati irányból. A második szinten amolyan kűllopsz-beholder-tyűkra számíthatunk. Klassz a digi kotkodács, am a pillantásukkal jobb vlgázni, lgon erős tűzgolyók. Legelőször keresünk olyan termet, ahol a padlónak majdnem minden tagja egyben toposó is. Rohanjunk be, vegyük fel egy északra lévő niche-ből a kulcsot, és rohanjunk vissza. Egy fireball ecroll is van a déli oldalon. Az imént megszerzett kulccsal menjünk le, és De Bianca oltára mai

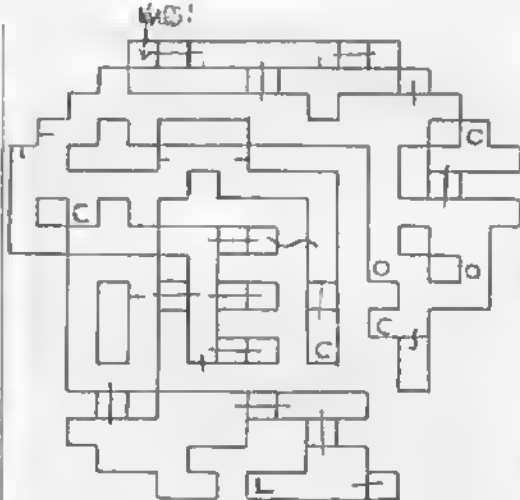
nyitva is áll előttünk, csak hogy FEJ nélkül a mellszoborra. Ha nyaka meg vala sem lenne, akkor tényleg egy 100% mellszoborra redukálnánk...



Vissza a másodikra. Az alsó szinten belülről zárt ajtókhöz úgy kerülhetünk oda, ha a másodikról lehuppanunk (azért tényleg jó gyakorlat volt a **WESTWOOD** nek az **EOB**). A legváltozatosabb helyekre abból a terem-ből juthatunk, ahova **lockpick** útján kerülünk be. A padló tete van likokkal, ha valaki gondolja, akkor most próbálkozzon a leugrásokkal. Az ajtó bezáródott mögöttünk, a szoba másik sarkában meg egy kulcsot lehet látni. A következő útvonalon haladva el lehet érné (ugyanis a lyukak egy része csak illúzió): E, K, K, E, E. Ahelyett, hogy vioszarohannánk, és boldogan elpazarolnánk a kulcsot, keressünk gombokat a falakon, és nyomogassuk be mindegyiket. Ha már el tudnánk gyalogolni az északkeleti sarkába a szobának, tegyük azt, és lám! A fal csak illúzió. Odabent sok madarat szoríthatunk keblünkre, és minden valószínűség szerint még löböt, ha nagyon babrálni akarunk az utunkba kerülő gombokkal. A vermes toromból a kijutásban **Gravi Táció** nevű barátunk segít. Nyomatékosított felszólítás: **NE HASZNÁLJUK EL A KULCSOT!** Ez volt mondjuk a legszemétebb húzás **Westwood**októl, mert ott egy kinyitandó zár, van egy kulcs, bele is passzol, csak hogy később olyan helyen is szükség lesz erre a kulcsra, ahol máshogyan nem lehet továbbjutni.

A második szinten kb. ennyi volt az érdekes, ideje felnézni a harmadikra. Ez lesz az egész játékban a legnehézebb rész, nem csodálunk, ha valaki a berholéshez folyamodna. A lehető leggyorsabban kell végigrohanni, mert ha leállunk harcolni, akkor biztosan kompo. Az alaján mondjuk nem ért egy kleszt lisztogatni, ami nem sokat használ, mégis volami. Keressük meg a legközelebbi szellemeket, csalogassuk őket magunk után, és harcoljunk velük a lépcsőnél amíg tudunk, aztán, ha szorul a kopca, lussunk le a lépcsőn. Naha nem jön be, mert ugye a szellemek a falon is képesek ölmenni, mi több, onnan is harcolhatnak. Ezt a lépcsőt jelölő blokkra is érhetjük. Egy dolgot kell mindenképpen megszerezni erről a szintről, a kulcsot. Erről adtunk egy térképet is. A kulcsot nyitja ajtót a már említett **MYSTIC** kulcsot nyithatjuk.

Odaléle száguldás közben el ne felejtjük bezárni a két vörmet, mert leesünk egy minotauruszhoz, ami önmagában nem gond, de amikor újabb lalme gyünk, és őt akarunk rohanni a kulcshoz, sok-sok szellem fogja az utunkat állni. Az átjutáshoz a túlsófalra is kell vetni egy kavicsot. Viszafelé vágta-zás közben viszont pont kapóra jön a luk, asszunk is le. A minotaurusz lenyomása után uszul tárgyak maradnak, meg a szarva. A szorvát használva kijuthatunk a madoras részre. Le az elsőre Jó nagy pihenés után a harmadikon szerzett kulccsal kinyithatjuk az idáig zárt ajtót, és lemászhatunk a pincébe.



A **FACE YOUR GREED** arra utal, hogy nem lenne jó a cuccokat zsebre tenni, legalább-bis most. Mindegyik tárgyat a megfelelő niche-be helyezve a niche-ek eltűnnek, de mindögyik tárgyat megtalálhatjuk egy nem sokkal távolabban. Az újonan kinyitott ajtó végén egy **MYSTIC** kulccsal zárt ajtó, amelybe a világoskék kulcs illik. Odabent szellem-anyó ugrik elő hatvanhatodik szoknya ráncából, és egy nagy-nagy kódot kérdez. Mondjuk meg neki a magunkat, a szoborfej már miénk is lett. Vissza az ottárhoz, nyomjuk rá a fojt, dobjuk bele a hozzávalókat, a laj villog, az elixír megvon. Fussunk vissza **Yvalbe**, **Geron**hoz, aki szívesen odaadná az ő kulcsát is, csak előbb vigyük oda **Dawrt**.

**Dawrt** felé (a kocsihoz) Indulva lálúton abba botlunk, akihez indultunk. Elmosóll, hogy rajtukútotték orok, és ez addig tartott, míg a kocsi beta nem pusztult. Ajánlatokat tesz, csak hát minden mozoit játékos azonnal kitoldja: egy újabb átruhája **Scotia**-nak, Tehat **ATTACK**. Persze **Scotia** mogint átalakul, most egy sárga hulló formájába. A legegyszerűbb használni az **ACE OF OBLIVION**-t vagy **DOMINION**-t, mert jó erős ellenlő. Most már megduplázott sebességgel rohanunk a kocsihoz, és valóban, a kocsi haldoklik, a lovat meg már megözték, **Dawrt** persze elrabolták.

Puff, akkor vissza **Yvalbe**, a tanácshoz. **Geron** nagyon cldrizik: a város miliciája el-esett, rajtuk a sor, hogy megmentésük. Yvelt. Odakint a már ismert ogrék meg a most megismerhető lovagok akadékoskodnak. A lovagok nem túl veszélyesek, de ha sok ogra gyűlt össze, hogy lúszert daráljon az orruk alá, ne késelkedjünk, használjuk a **Halálvesszőt** (amit a **Fehér Torony** alagsorában találtunk). Pihenni úgy lehetséges, hogy bemegyünk a házakba. Bizonyos kiló hús lodöglesztése után a város megmenekült. De a tanácsterem ajtaján egy cédula van csak: valaki ellopta a kulcsát, a tolvaj a **Macskaséta Barlangokba** menekült. Pom-pás. Ez a barlangrendszer a kocsmán keresztül érhető el, így a következő utunk oda visz. Ott le az ajtón, nyomjuk le az ogrékat és keressünk egy elrejtett gombot. Odalent pár lovagokon keresztül előrhathatunk egy tanácshozóteromba. Ez a **Sötét Serog** főhadiszállása, és éppen megbeszélést tart **Myiak**, a parancsnokuk, meg a kod-ves, dagi **VICTOR!** Magkérnek minket, hogy csatlakozzunk, persze a program jószívúon dönt helyettünk nem. Oljuk le **Mykelt**, és a miénk lesz: **Sötét Kesztü** (sok helyen kulcsként funkcionál), szobor és **Geron** kulcsa. A szobrot tegyük bele egy északra levő niche-be, és kinyitlik egy új hely, de az ott továbbvezető út két kulccsal nyitható. Két kőnyom is van egymás mellett, azeken menjünk tovább. Az északra vivő úton hamarosan kis kislésekkel találkozhatunk, amik pár pillanat alatt elszivnak minden **MP-t** Sebezni rajtuk a **SPARK** és a **LIGHT**.

**NING** tud. A lejáratot nem érdemes meg-nézni, mert valójában csak egy lejárárra az esetre, ha leesnénk. Keressünk egy ládát, mert ebben nagyon fontos dolgok vannak: **sárga kulcs**, egy tekeres a **MIST OF DOOM**-ról, meg pár másik hasznos dolog (amiket azért nem írunk, mert sokszor van olyan, hogy a program véletlenszerűen változtat). Középen egy niche, egy karra és egy felirattal, aktívold és duplikál. Ahhoz, hogy működjön is, mind a három zseppos-ágban kell, hogy legyen egy-egy zipper. Mindanki rájön, hogy melyik fegyvert vagy páncélt érdemes duplikálni (kulcsokat meg ilyeneket nem lehet). Innan kijutni egy hosszú-hosszú uton lehet, vissza a kétzá-res ajtóhoz. Most ismét induljunk al a két-KESZTYŰS zárhoz, da azúttal a másik irányba menjünk. Vigyázzunk, mert tele van illúziófalakkal, és jópár coak egyirányú. Egy kör kulcsot kell megszerezni, aminek segédelmével kinyithatunk egy ládát, és lel-vahatjuk azt a kis kulcsot, ami a párja a sárgának.

Nylssuk ki a két zárat... Meglepeő fordulat: volami két trutyifejű idegen veszekszik egymással, és lút-lát ígérgetnek, ha mellettük döntünk, ugyanis egy ősi prófécia jóvondó-lása szerint nekünk kell eldöntönnünk ennek a két népnek a sorsát. A végeredmény ugyanaz, bármelyiket választhatjuk, de valamivel könnyebb lenyomni az emberfeje-eket. El leszünk telepontálva egy börtönbe, omi már a **Kimméria Vár** része.

Egy halom ellenfét le kell ölni, a követke-ző kulcsokat meg össze kell szedni: arany-kulcs (ellenfeleket lenyomva, sok ébánkul-csot is elejtenek), **Nathaniel** kulcsa (délebbi-re, egy északra néző rejtett ajratban), gyó-mónt (agylt ládában). Az egyetlen neha-zebb feladat az, amikor a sokafős colláknál vagyunk, a falon van egy kar, egy terem-ben meg egy láda. Ez a láda sokszor etele-pontál, ha hozzáérünk, de ha az ajtót ma-gunkra csukjuk, a kintl kart meg állítjuk, így újabb helyre kerülhetünk.

További tennivaló: elmegyünk a legdélny-u-gotibb sarokba. Itt van egy láda, amit nem valószínű, hogy ki tudunk nyitni (nem tar-talmaz láthatóságú dolgokat), onnan nem massza meg egy ajtó, mögötte telepomal. A másik lényak otthonába visz, akik akadé-koskodnak, hogy még mindig élnek a **Tu-dákosokból**. Valószínű, hogy mindig is log-nak, mert újratemelődnék. A legjobb, ha most **ATTACK**, Párat le kell nyomni azokból a légyfogókból, majd felvethetjük a vissza-maradó **Vaelen** kockát és a **Xeob** kulcsot. A kulcsal menjünk el a középtájt lévő col-lakomplexumba, ahol volt egy északra néző bazált ajtó. Emögött rojlik a feljáró **Scotia** várába...

Odalent vagyunk? OK, ha jön egy szellem-lovag, támadjunk, és öljük meg. Nem le-het? Ciki. Távolról forró tűzgyölyöktől inte-get, közelről meg borotvával kardjával csapkód. Eltalálni nem nagyon fogjuk, a varázslatok közül is egyedül a **MIST OF DOOM** hat rá valamelyest. Akkor mitévők legyünk? Próbáljuk csak a **VAELAN'S CUBE**-ol, ugye, hogy hamar belapuszul? A baltás ellenfeleket pedig simán is meg le-het gyilkoltászni.

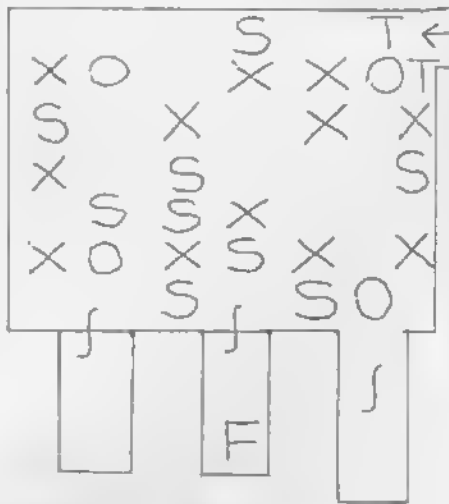


1. szint: Egy nagy korfolyosó állunk. Keletre van egy kifolyós hely, amin túl egy olyan ajtó van, amit mindmáig nem tudunk kinyitni. A korfolyosó északnyugati sarka felé vigyázni kell, mert bezáródik mögöttünk a fal, és kijárat csak lefele van. Egyszer mindenképpen fel kell keresni, menjünk be, nézzünk be a vakágba, ott egy gombot megnyomva megjelenik egy viaszbel készült kobraszober. A kulat innen már említettük. Ezekből a szobrokból még össze kell szednünk egy sárkányt, egy humanoid figurát, valamint egy unikornist. Az első szinten keletre van még egy ajtó, amit a bányában használt módszerrel lehet kinyitni (külső ajtó le, belső fel). Odabent egy üveg gömb, amiben ki más, mint Dawn duzzog. A gyémántot használva ki is surranhat. Meggróri, hogy azonnal küldi a gladstone-l serogokat. Egyik helyen egy nagy gomb van a falon, amelyet megnyomva egy polnyi balta veti magát a csapatra. Innen nem messze egy másik gombot benyomva teleportra lelünk, ahova ugorjunk be. Lesz egy ajtó meg egy vöröses hely. Az első verem úgy lehet bezárni, hogy a fal-sor másik oldalán lévő gombok közül a felsőt benyomjuk. A második verem bezárásához fel kell áldoznunk egy tárgyat. Odabent egy niche meg egy kar lesz, amit beleszünk a niche-be, és értéke is van, átváltja ezüstbe (visszatéle nem megy).



Most nézzük meg az ajtó. Oldalt mindenféle kutyafajták vannak, állítható nyelvekkel. Pár lépéssel arrébb az Atlasz el-tűnik, az Irányító észvesztetten forogni kezd. Erről is adunk egy térképet (bár később lehet csinálni róla, ha a 2. szint-ről leessünk). A T betűk teleportot jelentenek, amit attól függően teleportálnak, hogy a nyelvek milyen állásban vannak. Három helyre vihető: a mező közepé-be, ki az ajtón és le a dungeonbe. Etelemszerűen középre kell viténi magunkat. Mivel a kombinációk változnak, nem adunk értéket, de nem csak egy megoldása van, hanem kb. 5 (és a 16 lehetőség-ből így nem is olyan nehéz, csak megrögzöttünk szorgalmasan). Odabent az S forgatót jelöl, a karika taposót. Tegyük mind a 4 taposóra valamit, menjünk be a tilkos átjárás helyekre. Az egyikben gombokat láthatunk (ha alaposan köröszünk). Nyomjuk be, egy niche nyílik, benne egy viasz-sárkány. Ha meg-

van, akkor a felvezető lépcsőt forossuk meg



2. szint: Itt szerezhetjük be az unikornis figurát. Egy zárt ajtót kell hozzá kifoek-pickelni. Az ADDER kulcshoz egy gombot kell benyomni, majd egy platóra tegyünk nehezéket, és északra megjelenik egy gomb, aminek használata már tényleg ezt a kulcsot eredményezi. Errelelő van egy ládában a WESTWOOD STICK is. Az északnyugati sarokban ha a kutyanyelvet meghúzzuk, kinyílik egy verem, amit csak úgy tudunk becsukni, ha ar-tóbb lépünk. Ettől nem is olyan messze a NOIR kulcsot vehetjük fel, amit közep-től használhatunk, ahol sok ajtó van (aj-tókat nyitnak két folyosó közt). Utána hú-zuk meg az ottlévő kutyafaj nyelvét, és egy teleport jelenik meg, amibe belép-ve felugorhatunk a harmadik szintre. Mi-vel még egy figura irányzik, tegyük azt.

3. szint: Ide kell egy DULL KEY és egy GOLDEN KEY. A délnyugati sarokban van egy hely, ahol a szokásos adakozást kell megtenni. Ahova az van írva, hogy LEAVE WEAPONS HERE, oda fegyvert kell lenni, ahova LEAVE ARMORS HERE, oda páncelt, a LEAVE JEWELRY-hoz nyakláncot, a LEAVE MEDICINES-hoz meg gyógyít. Mi úgy csináljuk, hogy minden mást ledoblunk, csak egy fe-gyvert és egy mellvért volt minden karak-te-ren, majd bementünk ebbe a terem-be, és minden cuccot letettünk. Jutalmunk a DULL KEY, amivel süssünk el észak fe-lé, ahol is van egy bozár láda. A ládát ki-nyitva egy ezüstkulcs a mienk. Már csak a szobor kéne. Ez a délkeleti sarokban van, ahová akkor nyitlik ajtó, ha valamit csinálunk. Óóó, már annyira nem is em-lékszünk, mi volt az a csodakodot, mert valamikor még zárva volt, aztán követke-ző alkalommal, amikor néztük, már tárva állt. Valószínűleg az innen nem messze levő gombot kell benyomni, ami előtt egy verem áll. Csak hajtsunk valamit, az a gombot benyomja, majd leesik. Odabent van a figura, de amit beté-pünk, a fal bezáródik. Tegyük valamit csoréba a niche-be, és így nyomogassuk

a kis helyiségben elrejtett gombokat. Ha kikerültünk, hamarosan elérhetjük a játot végét. Vissza a másodikra (zuhanással). Van egy rejtett gomb, amihez el kell men-nünk a legészakibb járatba, onnan meg délre. Sőt, mellette van egy másik, még rejtettebb gomb is. Nyomjuk meg a kele-tit (ha a délit nyomnánk, az lopottvá-náshoz vezetne). Ezen az új úton két helyre juthatunk el, Richard király koporsójá-hoz, de itt még zárva áll az ajtó, meg a zárhoz illő kulcshoz, ami a koporsóte-remtől délre van.

Dobjunk al valamit keleti irányba, mire délre a verem mögött megjelenik egy te-leport. Ugorjunk oda. A verem persze csak illúzió volt. Kapjuk fel a kulcsot, és tegyük valamit a niche-be, majd gombot be, hogy a verem eltűnjön. A király ott fekszik, de a varázskoporsó valami szürke fondasággal van bevonva. A sötét mágdiat megtörhetjük, ha a kopor-só körül lévő négy állványra megfelelő sorrendben felfesszük a viaszszobrokat. A bal alsó legyen a kobra, aztán (a fény vetődésének sorrendjében) a humanoid, a sárkány és végül az unikornis. A ko-porsó liszta. Most a négy sarkára tegyü-k rá a négy kulcsot, majd a királynak odju-k be a finom elixirt. Taaaaa! Felfel. Egy fegyvert kuncszlik, majd odaadja a gyü-rűt, aminek segítségével legyőzhetjük Scoria-t. Süssünk fel a harmadik szintre, a kettős ajtóhoz. Mielőtt belépünk, il-lesszük a tárgylistán lévő SHARD OF TRUTH-hoz a RUBY OF TRUTH-ot és miénk lesz a WHOLE TRUTH. Nyissunk be (használva az ajtón a SILVER KEY-t és a GOLDEN KEY-t), oda Scoria-hoz, aj-tónyitás, duma, csata. Amint átalakulna a hölgy (bék körvonala), használjuk a WHOLE TRUTH-ot, így valódi formájá-ban kénytelen szembeállni velünk. Erre sem hat ugyan a WESTWOOD STICK különleges képessége, de lega-lább le lehet nyomni

Halálakor egy nagyot átkozódik: „Nem me-nekültök meg a besszünk elől!” Vajon ki lehet a másik? Az majd a következő rész-ben, de addig is egy kis utalás a végén: a törtémes Dracule baljostató arca



Egy nagy bocsanát a szokatlanul tomer és száraz írásért, csak tudjátok, nem akartunk ebből is éves sorozatot csinálni. Reméljük, segített a nem túl részletes leírás abban, hogy magatokénak éreztétek a győzelmet! • HÁPI

# EXODUS

Nem hisszük, hogy a DEMONWARE név említésére emberek százei ugrálnának fel lelkesedve, mivel ez a csapat is azok köze a group-ot közé tartozik, akik loginkább a budget kategóriában dobálják meg proggykat a nagyerdomút. Ez az alkotásuk azonban meghazudolja saját kategóri-

áját, ha ottételeznünk kellene azt mondanánk rá, mint Laci — akinek köztudottan jók a logai: SZUPER! (Akinek még nem esett le: egy Blend-Ah-med nevű pasztáról volt szó.) A kerettörténet olyanynira fűrésztő, hogy nem is lopjuk itt a helyet az info-k elől, úgyhogy akár kezdehetjük is.

Egy kis totés után a tőképnyő táru-l csodálkozó szemeink elé. Mielőtt azonban vadul ugrálnánk a menüpontok között, nem árt mi sem körbenézni. A bal felső sarokban a LOCATED OBJECT felirattal ablakban tekinthetjük meg az apahajónkat, illetve az e körül keringő izéket. Izéken egyébként azokat az Alien (Idogoni) lényeket értjük, amik meg szokták látogatni a hajót. Ha pót-dóul most ráclickolunk a mozgó miosodara, megtudhatjuk, hogy néhány meteoritból van szo. Ezeknek a dolgoknak a képét egyeb-ként meg is nézhetjük: elég ehhez a jobb-



oldalt lévő **ALIEN OBJECTS** ablakra nyomni egy jobb clicket, ezt követően pedig egy bal. A „micsodák” ismertetése az **INFO WINDOW** ablakban történik, illetve ha beszélgetünk valakivel az is itt íródik ki.

A képernyő alján lévő keskeny csíokban (**IMPORTANT MESSAGE**) a fontosabb üzenetek landolnak majd, például ha sikeresen fellobbantottuk a labort, az is itt íródik ki!



## PILOTS

A pilótákkal végezhetünk különböző műveleteket. Itt is van **INFO WINDOW**, de ez most az aktuális pilóta adatait tartalmazza (név, súly, magasság, stb...). Az **AVAILABLE PILOTS** ablakban egy csomó tággöleget vonalat láthatunk; ezek a pilóták. Bármelyikre ráclickelve megjelenik a **PILOT** leírát alatt az aktuális humanoid arcképe. Ha ez kék, akkor az illető még a Zanssi hibernátorában lepszik, ha nem kék, akkor ő az aktuális. Egyszerre csak egy manust alkalmazhatunk, tehát ne is próbáljuk az egész bandát lőlesztetni! (Ja, vannak nők is közöttük, de CoVboy megnyugtatóan közöli, hogy egyik sem a *Libresse lady*.) (**Há-há — CoVboy**).

Mielőtt lőlesztőnének egy ipsét, rendelünk kell neki egy előre töltött tulajdonságot, amit a **TAPE WINDOW** ablakban lévő vonalakból választhatunk.

Ezek pedig következnek:

**Fight** — milyen minőségű harcos legyen;

**Pilot** — ugyanez, csak pilótával;

**Aggression** — lőrlőjűség értékének beállítás;

**Imprv.** — rögtönzési képesség (reflex, vagy ilyesmi);

**Courage** — bátorság;

**Average** — átlag (ezt vagyuk figyelmebe vevőnkébb);

**Thaw** — ezzel tudjuk a kiválasztott ipsét lőlesztetni. Az olvasztás után egy csomó adat megjelenik az adott pilótáról az **INFO WINDOW**-ban.

**Freeze** — meggondoltuk magunkat, a manús (**OH SORRY!!!** vagy a nőci) mehet vissza a hűtőbe...

**Exit** — logalmunk sincs...

Ennek a képernyőnek az alján láthatunk még három ablakot, ezek pedig a következők:

**Intelligence** — Kamikaze pilótánk IO-ja;

**Tape Data** — A lentiekbe leírt tulajdonságok grafikus ábrázolása;

**Result** — Eredmény (Ha úgy jobban tetszik vehetitek átlagnak).

Mint már említettük: egyszerre csak egy csávót, vagy csajszit olvaszthatunk fel. Kévéve ha már több űrhajót gyártottunk (ezekről később!)

## ENGINE

Hiiiiijnye Carramba! Belépve ide akkora kavargást láthatunk, mint délelőtt 11h-kor az Oktogonon. A szemfényvesztés elkerülése végett ördömszerű gyorsan elvégezni a javításokat a motorban, mer'különbözőn eléggő megcsappan szemünk egészségi állapota.

Bármelyik lgzó-mozgó alkatrészre ráclickelve infókat kaphatunk róla. Ekkor meg-

tudjuk, hogy a dolog robizik (THIS PIECE IS OK!), vagy elszóródott (DON'T WORK). Ez utóbbi esetben szükséges ténylegesen abban merülni ki, hogy rákattintunk a **REPAIR** ikonra. **RAW MATERIALS** címszó alatt láthatjuk a nyersanyagokat a javításhoz. Ezek hiánya természetesen az alkatrész további hibás működését vonja maga után (húúú, de szakszerű volt!).

## LABORATORY

Ha az előbbi kavargást még lehet fokozni, akkor az az almenü a maximumot nyújtja ebben.

A képernyő bal oldali részén egy láblázatban a különböző nyersanyagok képét láthatjuk, illetve minden kép alatt az adott anyagból rendelkezésre álló mennyiséget. Mindenképp megnyugodhat; sokkal több anyag van a game-ban, mint amennyi látszik; ehhez elég ha az egér jobb gombjával scrollozzuk az oszlopokat. A játék folyamán ráadásul szerezhetünk még újabb dolgokat, amik a most éppen üresen lévő helyekről lognak bekerülni.

## Lássuk hát jelenleg miből élünk:

1 ton Oil = Olaj (not Jüling)  
Anti-Matter = Ellenanyag  
Bar of Gold = Arany  
Bar of Iron = Vas  
Black P. Fight = Űrhajó  
Block of Granite = Granitdarab  
Blue G. Fight = Űrhajó  
Bottle of Air = Egy üveg levegő  
Camouflage = Mecha  
Alcázóberendezés  
Carbon = Szén  
Computer = (Ha elakadtál írj!)  
Copper = Vörösréz  
Crystal Alloy = Kristálytörmény  
Diamond = Gyémánt  
Drone = Zümmögő (J. Tipp)  
Dynamite = Dinamit  
Energy Changer = Energia-átalakító  
Frequency Changer = Frek. Váltó  
Grey Laser = Szürke lézer  
H. C. S. Battery = Elem  
Impulsa Sys. = Indítórendszer  
Metal Alloy = Fémötvözet  
Mine = Akna  
Plutonium = Plutónium  
Protection Shield = Védelmi pajzs  
Reactor = Reaktor  
Red A. Fight = Űrhajó  
Ruby = Rubinkő  
Sensor = Érzékelő  
Silicon = ??????????????  
Standard Missile = Rakéta  
Steel = Acél  
Synth. Material = Mesterséges Anyag  
Uranium = Uránium

Ahhoz, hogy valamilyen keletti keverjünk, először ki kell választanunk az elegy részvevőit: röviden először clickelünk valamelyik nyersanyagra, ezután a jobb felső sarokban lévő három üres ablak egyikére. Ha ez megvan pakoljuk ide a koktél többi részvevőjét, majd clickelünk a **REACTION** ikonra. A „közösülés” magtörténi, a ketyvasztás eredményét az **INFO WINDOW** ablakban olvashatjuk le.

Ha valami értelmeset is akarunk csinálni, akkor a **PRODUCTS** menüt használjuk, ha már sikerült valamit összehozni (lásd **PRODUCTS**). Ime egy példa: **PLUTONIUM+COPPER+1 TON OIL = MEGALAUOH (from Pinball Fantasies)** — hihihi.

## PRODUCTS

A képernyő bal felső részén lévő ablakban (**RAW MATERIALS**) a rendelkezésre álló nyersanyagokat láthatjuk, az ettől jobbra lévő helyen (**PRODUCTS**) pedig azt, hogy egyelőre mit lehet előállítani ezekből a hires nyersanyagokból.

A képernyő bal felénél alján a **COMPONENTS** ablakban pedig szemrevételezhetjük, hogy az előállítható anyagok,

gépek, logyverek, logyartásához mi szükséges (világos nem?!). Például, ha (számítógépet (computer) akarunk csinálni, clickelünk a computer rajzára, ekkor alul megjelennek az összetevői.

Ezután lépünk ki ebből az almenüből és menjünk be a **LABORATORY**-ba, majd kotyvasztuk össze a computer összetevőit és léptessük őket reakcióba. Ha ez megvan menjünk vissza a **PRODUCTS** menübe és nyomjunk egy bal clicket a **PRODUCE** ikonra. A computer így elkészül, losszék boldognak lenni vele. **FIGYELEM!** A **PRODUCE** ikonra csak akkor clickelünk, ha a laborban már reakcióba léptettük az anyagokat az adott recept szerint.

## EQUIPMENT

Na itt aztán a készítőknak sikerült maximálisan túlbonyolítani a dolgot: majd jól órát szenvedtünk, mire kilőttük azt a nyomorult űrhajónkat, de azért megpróbáljuk leírni, hogy hogyan sikerült.

Első dolgunk az legyen, hogy válasszuk ki a megfelelő űrhajót (**ADD BLUE**, **ADD RED**, **AOD**, **BLACK**), amivel rendelkezünk.



Azután hajrá:

**SUB-SHIP** — Indítás törtétele (csak ha nincs bent pilóta)

**EQUIP.** — Felül megjelenik a legyorképernyő, kiválaszthatjuk, hogy mit pakolunk le a deák madárra!

**REPAIR** — Szerintünk javítás, de mi még nem nagyon használtuk

**START** — Mielőtt távoznánk a FŐKEPERNYŐN ki kell jelölnünk a célpontunkat (legyen az mondjuk most a meteor-mozgó, ezután clickelünk az űrhajó rajzára, mire a gép betölt egy rajzot arról — a továbbiakban ezt nevezzük nagy rajznak — az objektumról amit kiválasztottunk. Clickelünk rá így a pilóta bosszú a gépbe (újabb clickre pedig hagyja az űrhajót). Ezután a kis rajzra nyomunk rá a jobb egér gombbal (ilyenkor a szerkezet készen áll az apahajó elhagyására), majd végül kattintsunk a **START** ikonra.

## KINT A (Z)ŰRBEN

Egy kis lemezcsere után megjelenik egy csomó kis ablak a képernyőn, illetve egy-két ikon. Ablakokból két fajta van:

**GENERAL VIEW** — Az űrhajó(k) helyzetét jelzi az apahajóhoz viszonyítva.

**TÖBBI WINDOW** — Az egyes űrhajók helyzete.

Valamit még az ikonokról:

**FIGHT** — Küzdelem (automatikusan elkezd a lőni az ellenfelet).

**WAIT** — Várnak (tapsra!). Sok értelme nincsen, legfeljebb arra használjuk, hogy a gépeink (mert sajnos a pilótáink ilyen szempontból elég birkák) ne menjenek egymásnak. Utközvet után ajánlatos az összes gépet leállítani, mielőtt kaszkádorkodni kezdenének.

**RETURN** — Vissza az apucira

**HELPS** — Segítség (hogy minek?).

**ALL** — Ez mindegyik ikonra vonatkozik. Ha például a **RETURN**-re clickelünk, akkor csak az aktuális űrhajó fog visszatérni, ha viszont a **RETURN** melletti **ALL**-ra, akkor az összes.



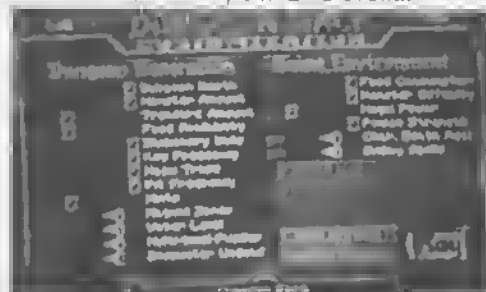


A karakter osztályának kiválasztása nagyobb feladat, mint hinnénk. Gondoljunk csak rá: ha nem papot választunk, nagy valószínűséggel sok bajt és időt fogunk elpazarolni alvásra, az előhírtakat sokkal veszélyesebbek lesznek. Ha nem mágust vagy bardot, akkor hogy fogjuk beazonosítani a tárgyakat a SCRYING GLASS nélkül? Ha mag nem harcos, akkor elveszítjük a legnagyobb lehetőséget, a könnyű meszaroslást. Meg kell mondanunk, a fő útbőrő a harcosok kezében maradt, a tolvajok pedig továbbra is abszolút használhatatlannak a többihez viszonyítva. Egy már készett A bard szépeket tud varázsolni, meg egész jó páncélja és fegyvere is lehet, néhány hangszer társaságában kellemes meglepetéseket okozhat a szemberohango szörnyűségeknél. De tolvajképességei meg senkit sem érdekelnek, és így sem lesz balólo igazán harcos, túl magas a THACO, nem elég az aró, amíg 18 fölé nem megy. Akkor nézzük a varázslót. Jó pont, hogy ők 5. szinten indulnak, és ezzel az SSF is rátapintott a lényegre, hogy hiába van egy, esetleg kettő MAGIC MISSILE-ünk, ha jön ötvenkilenc ork. De mindjárt rátapintunk a másik lényegre: magasabb szinten sem leszünk bebiztosítva. Még jó, hogy BEHOLDER nem jön a DH-ban... Puff, odaállna a 20. szintű mágus pl. a DAGGER +4-ével, és nehallgathat lederélni azt a min. 40-50 HP-t Hehehe. Azért jön alág hasonlóan kellemetlen szörny, pl. a szeretett UNDEAD BEAST En-

nel is jobb feladni, ha nincs WAND OF SMITING +3. A pap sajnos egyszerre két legyvert nem forgathat, varázslattal legfőbbjével meg elmehet kemotóznak. Ah! a lehető leghamarabb akar tullei a programon, így annak egy harcos-mágust ajánlíhatnánk (a mágus részt leginkább csak az IMPROVED IDENTIFY miatt), ám azoknak, akik szeretnék egy kicsit több időt beleélni a dungeon-okba, a többi sem arthat meg, ha idővel kíváncsi. Az egész játék folyamán a varázstárgyakat is a karakternek megfelelően kapjuk, és minél jobban koncentráltunk egy osztályra a választáskor, annal kiválóbb anyagot közül válogathatunk a varázstárgyak közül. Varázstudónkat megjegyezés, hogy mind a papi, mind a varázslói varázslatok hetedik szintig vannak, ami egy kicsit kiszűrés a mágusokkal, de segíthet, hogy kilencedik szintig scrollot azért találhatók, csak nem lehet beírni a varázskönyvbe. Paladineknak pedig egy nagyon rossz hír nincs benne HOLY AVENGER. Faját tekintetében sokat segít a választásban az osztály meghatározása, azonkívül óromhir: minden jai szerint nincs szintkorlátozás! Gyors kezdés esetén óvakodjunk a fel és hasonló törtézetektől. A DUNGEON-szerkesztés likalba betekint-helünk, ha a mar ismerős scannott kép alatt egy CUSTOM-ra kattantunk. Két oszlop áll rendelkezásunkra, a DUNGEON GENERATION és a GAME ENVIRONMENT. Szép sorjában, melyik mire is jó:

- **DUNGEON DEPTH:** egyetelmű, a leküzdendő dungeon mélysége, és egyben a ló meghatározója játéknak. Mi összesen (nem egy játékban) végigszel-vetünk vagy 40 level-t, túl sok különbséget a játék jellegéből fakadóan csak a szörnyek aróssága okozott. A huszonöt szintés játékokban egyáltalán nem lesznek hatalmasabb szörnyek a vége felé. Mindössze XP miatt err meg lemenni a 25. emelet mélységébe.
- **MONSTER AMOUNT:** A szinten lévő szörnyek számát adja meg, az EOB ré-szekben kb. a maxon lehetett mindig

- **TREASURE AMOUNT:** Valami, amit nem érdemes ki alá tenni. Érdekes dolgoknak lehetünk tanul. Velünk például a követke-zők történetek. Eppon beléptünk a dun-geon első szintjére, amikor mr akadt a kezünkbe: egy ROBE OF THE ARCH-MAGI (főmágusok köpenye, aki nem is-meri, az kezdjen el csodálkozni és hűle-dezni). Pár lépéssel arrébb egy-két könyv, ami tulajdonságainkat növelte. A második szinten egy Titánkalapács. A huszonötödik szinten pedig már egész normális gyűjteményre töltünk szor, és pár felesleges dolgotól meg is kellett sza-badulnunk: volt hat tűzörlelő-kesz-tyű, nagy ügyesség kasztujó, három Titánkalapács, két WAND OF SMITING, egy ELVEN CHAIN MAIL +3, RING OF REGENERATION, IOUN kavicsok, stb.
- **FOOD AVAILABILITY:** Mennyi kaja lesz elérjve az egyes szinteken, a másik osz-lop FOOD CONSUMPTION részével nem árt összhangban lennie.
- **ILLUSIONARY WALLS:** Illúziófalak, ami-ket nem fogunk túl nagy valószínűséggel megtalálni. Sokat ebből sem érdemes tenni, mert hamar unalmassá válik.
- **KEY FREQUENCY:** A másik unalom. Túl egyszerű megtalálni az egyes kulcsokat, és ha magasra állítjuk, akkor csak a klassz varázstárgyakról szedjük el az rdót, meg az ajtó keresésével. Csak gyorsabb, de nem nehezebb lesz a játék, ha LO-n van.
- **PITS FREQ:** A lyukas padlók gyakorisá-ga, GRAPPLING HOOKkal és pohely-eséssel csak időpazarlás, anélkül bosz-szantó.
- **MAGIC TRAPS:** A mar megszokott MAGIC MISSILE-t, FIREBALL, LIGHT-NING BOLT-ot és ismét köpködő fejet, amelyek varázslatai az ellentáiro is hat-nak.
- **HINTS:** Valamikor előtűntek ez egy bentla-kásos gimnázium volt máguslányok szá-mára, akik rendesen vezették a kis titkos naplójukat. Egy lyánya írása fent is ma-radt, de hálistennek a malac részeket már rég széthordták az ork hordák, így maradt az unalmas, de hasznos bajjeg-zések tömege varázstárgyakról és szor-nyekről. Egyszerűbb (XP szempontjából jobb), ha inkább a HACK RES-ben olvas-suk el. Ott sorba is vannak rakva az egyes technik.
- **MAGICAL ZONES:** Ez is ismerős kell, hogy legyen, pár újabbajta hatással. Az történet, hogy egyes helyeken meglepő eseménynek lehetünk tanú, lelassulunk, míg az ellentél persze nem tesz ílyet, nem működik a mágia, minden lépés láj, fog az erőnk, és a legrosszabb, hogy az XP. Néha ad elég izgól.
- **WATER LEVEL:** Sok magyarázat nem szükséges, víz alatti légzést lehetővé tevő varázstárgy és varázslat van elég. Még jó, hogy kihagyták a megismert kap-csolót és vízáramokat...
- **MULTI-LEVEL PUZZLE:** A puzzle alatt annyit kell érteni, hogy többi szinten ko-reztül sem árt cipelni a kulcsokat



- **ENCOUNTER UNDEAD:** Sok érdekes dolog elveszne, ha ki lenne kapcsolva. A fővételző élőhíttakkal találkozhatunk: GHOUL (ami egy olyan fajta, aki nem ta-nulha meg aléggé, hogy bénítására az elfek immunisak), SHADOW, SHADE



WIZARD/WARRIOR, WRAITH, MUMMY, WIGHT, SPECTRE, GHOST WARRIOR, LICH, UNDEAD BEAST, WATCH GHOST.

- **FOOD CONSUMPTION:** A karakter éhségének mértéke.
- **MONSTER DIFFICULTY:** A szörnyek HP-je. Nagyon nagy hatással van az érték kapott XP-re is.
- **MAGIC POWER:** A mágia erőssége alatt azt kell érteni, hogy Hl fokozaton egy mezai LIGHTNING BOLT is leszedhet akár 100 HP-t is, és nemcsak az ellenlőről, hanem róltunk is, legyen a kilövő alkalmatlanság egy pálcia, csapda, vagy egy szörny.
- **POISON STRENGTH:** A mérág erőssége, azaz mennyit szed le meghatározott időközönként, ugyanugy hatással van az ellenlőrre is. A baj az, hogy áldásos hatását a szörnyike nem tudja kivárni, míg mi ráörünk.
- **CHARACTER DEATH REAL:** Ha most túl szigorúak lennénk, azt mondanánk csak róla, hogy nézd meg a kézikönyvben, de addig is mindig tartsd ON állásban. Csak hogy mi mindig is az olvasók árdekeit igyekeztünk követni, ezért elmondjuk, hogy milyen jól mulattunk magunkon, amikor kipróbáltuk ON állásban, és úgy a dungeon nyolcadik szintjén meghaltunk. Oh, se baj, gondoltuk, és már indultunk is a RESTORE-hoz. Hmm, hmm. A következő pár percben a ház ablakait földöntúli sikolyok szaggatták, a vekolat leomlott, mert az a meglepetés ért minket, hogy a jószívú masina szépen letörölte minden egyes kimentett állásunkat, majd felülírta, hogy visszaállításra egy kártyánál esély se legyen. Megoldható a probléma úgy, hogy nagyon rossz helyzetek esetében rögtön visszatöltünk, nem várjuk meg a halált, és időnként a SAVEGAME könyvtár nagy részét archiváljuk. Így nagyobb az esély a sikerre.
- **ENEMY SPELLS:** Ha kikapcsoljuk, a játék nagyon leegyszerűsödik, szuper effektív a MAGIC POWER Hl-jal.



Felfülvánát a tiggelmel arra, hogy minden beállításnak van szerepe, és talán nem csak a generálásban, hanem az egyes szörnyekről kiutalt XP-ben is. Az XPk értéke széles, kb. 10 és 160 százalék között mozoghat az MC-okban javasolt értékekhez viszonyítva. Legfőképpen a MONSTER DIFF. a döntő. Tossák csak belegendolni, hogy mi kb. 1,2 millió XP-t kerestünk 25 szinten keresztül max. szörnyszámmal, de a klórdemelt XPnek csak egytizedét vehattuk zsebre. Legnehezebb fokozatban az akár 20 milliót is megérhetett volna. Ez egy 64. szintű mágus lehetne, ha menne húsz lőlé...

A játék elkezdéséhez már elég segítséget adtunk, de az elindulás után is találhatunk valamit. Nézzük a játék újdonságait, amik homályosak lehetnek az EOB-ben edzettek számára is.

Ilyen a karakterre pakolható kockák közül az a három, amely a fej fölött helyezkedik el. Idővel találhatunk inn. JOUN kavicsokat, amelyek közül a szürkén kívül mindegyiket érdemes jól megvizsgálni, mert sok előnyös mágia lett belőlük nyomva. A szürke ezért nem használható, mert megalkotásakor a PERMANENCY-hoz nem megfelelő

mnősegű elemet használtak (tudjátok, az a dobófogó tohan, aki néha kajavozik is), és a dungeonban ki szeretné kivenni a zseblámpájából a látepet? A többi vízsoni: Igen hasznos, és nem kell megijedni, ha időnként hűsögesen lesz egy tisztelőtört a koponyán körül, és a dolga Van, amelyik kevésbé tartós. Ilyenek a varázslatszívó drázsák, a kisebbek és a nagyobbak is. Bizonyos szintnél mágia után OVERLOAD felirat villogása közben elkezd füstölni. A többi vízsoni marandóan segít, mondjuk nem kell többé kajálni (ez a legcsúszabb, és alkoholt azért lehet mellette inni, azt nem szűtyöli el). A tulajdonságokat növelő példányok kivételosen nem emelnek semmit 18 lőlé. Ejszint akkor pár szót az arra érdemes új vagy módosított varázstárgyakról. Ha egy szimpla osztályú karakterrel indulunk, jó esély lehet arra, hogy egy teljes növelő ellátott ruha-garnitúra birtokosává váljunk. Megörzésül pár ember íthattya felszerelését, és jólekonysági cölből egy darab gatyában töveztek. Mindagyrák a saját osztálya számára nagyon is előnyös képességekkel rendelkezett, pl. Ghreu tal vaj volt, Myrh főpaplakatos, Ravenna nőstény varázsló, stb. A teljes grabanckészlet egyes tagjai lehet, hogy nem kifejezetten a besták a témában, ám ki a megmondhalója, hogy rossz izlésű volt az említett személyeknek. Fő a harmónia. Nincs izlésebb, mint Ravenna zöld színű hálósípkája mellé, amr titokban egyvel növeli az intelligenciára képeségeket is, Ravenna díszes Gyótsaság Botja. Egyébkről Ghreu túl hasznos a tolvajok számára ahhoz, hogy szó nélkül elmenjünk a legközelebb tárgya mellett, ami olyan zárnyitó szerkő, hogy megsérülése esetén automatikusan becsomagolja magát, megveszi a bályogot, és letkeresi a legközelebbi postát, ahonnan feladja a csomagot a legközelebbi zárnyítójavító szaküzletbe. Egy másik fontos tárgyat már említettünk, neven nevezve a SCRYING GLASSI (vagy ahogyan először kézbe véve találkoztunk vele, a "túrca tükör"), aminek szerepére a mindig is felfedhetetlen 93/94-os Evkönyvben látott EOB III leírásban csak halvány mellébeszélésekkel utaltunk, kifejezetten azzal a cölzettel, hogy megbecsült olvasótömegeinket kétségekben hagyjuk funkcióját illetően, ami nem is volt véletlen, tudniillik pontos szerepének ismerete kreszt akkori érdeklődési körünk fő mezőjéből, ám az idő lorgása nem hagyta változatlanul ezt az intim témát sem, megvilágosítván elemeket az univerzális jókatart gyökereinek kutatásában játszott pótolhatatlan szerepéről, konkrétizálva a dolgot, a felhasználható tárgy-örleírások optimalisabb kihasználását lehetővé tevő olongethetetlen információk közkinccsé tetele (42 — Bryan). Szóval beazonosítja, amit kell Vannak a már ismerős pálcák közül is újdonságok, ilyen a MUNDANE WAND, ami a CREATE NEST 3. szintű papi varázslat (állati szféra, azon belül a madár szelektori csuri elkkelye) legfontosabb materiális komponense. A HASTEN FOE a HIN-OER FOE inverze, és annyit is el lehet róla mondani, hogy káros az egészségre. A módosított tárgyak közül csak kettőről szólunk, az egyik a Titánkalapács (TITAN'S MAUL), amit csak hajgálin lehet, közben használni nem (valamennyire meg is lehet érteni, hiszen a Normál használathoz a nagy erőn kívül a G méret is szükséges), a másik meg a fómágusok köpönye (ROBE OF THE ARCHMAGI). Ezt olvéva a varázsló karakter abba a flosz szituációba kerülhet, hogy a szabása ugyan előrendű, de sajnos csak öpp varázsolni nem lehet benne. Ennek ellenére minden bizonynyal fómágusoknál CSAK ezt illik viselni. A szintekről nem érdemes mást mondani, minl hogy egy szinten két fajta szörny van, plusz egy, amelyiket nevezhetnénk lőszörnynek is. Az elsőkné goblinok, orkok és hobgoblinok közül kettő ríogatja az arra érdemeiket, lejjebb sokkal rétorimettebb

és változatosabban fajtákkal is összekapcsolhat a bajusunk. Előfordulhat, hogy a lőszörny gyengébb, mint a szinttől figurája, és hogy ugyanaz a figura jóval lejjebb lévő szinteken is lickándozik. A legutolsó szinten is csak ugyanez van, de a lőfőtőlétellen a következő három közül az egyik: BLUE DRAGON, ELEMENTAL LORD, TANAR'RI — BALOR. A többi szörnyek közül a legveszélyesebbek a DEATH KNIGHT-ok és a LICH-ok lehetnek, bár van, akinek az UNDEAD BEAST-ek sem lognak túlságosan tetszeni (heh, Herr Dalmari!). Utoljára a tipp: ha az ajló a lőistennek sem akar kinyltni, nagy lzműnk előnyben. Az ldáglj lehérogér játéktechnikát ne felejtsek: üss és tuss, Szubjok, lly véleményünk, hogy a legyereösszeállításban nekünk a legjobban két WAND OF SMITING jött ki, és ideges lett a kéksárkány. Hosszúardol és rövidkardot egyszerűre a leno tudja, hogy mlért, de nem használhatunk, mellesleg azokból a legjobb, amit a már említett x szintnél játéknk után találtunk, egy +3-as rövidkard volt. Páncélból sima karcosoknak és papoknak a DRAGONSKIN ARMOR +2 számíthat non-pluszultának, a többieknek mind az ELVEN CHAIN MAIL +3. A legjobb sisak egy +3-as volt, a legjobb karperec szintén Gyűrűből, ha van, a regenerálósát mindenképp viseljük legalább pihenéskor, nem papot számára a másik ujra meg áldásként jöhet egy XY Pecsétgyűrűje, ami korlátozott számú papi varázsképességre ad lehetőséget, letve, hogy szentimbóttummal is rendelkezünk. Egyes varázsmézék és erőszívó élőholtak kedvéért felpróbalhatjuk a SUSTAIN STRENGTH-et is. A pajzs csak helypazarlás a második fegyver vagy a varázskönyv/szimbólum elől. Megjegyzésül annyit mondanánk, hogy sokan elkecserekednek a második szintre lépést megelőző pillanatokban, ugyanis egy kódot kérdez. Az úgy nem súlyos, megjedni nem kell Jópár DOC-CHECK kérdésre kipróbáltuk, hogy mi lenne, ha megpróbálnánk ki-találni a megoldást. Elsőre bejött. Annak, aki esollog nem annyira ismerős a kérdészt témában, ajánljuk a csodálatos HACK.RES lile-t, mert az egyik legolvasmányosabb lile, benne vannak, persze tömörítés, védés nélkül a kérdések, és rájuk a megoldások. Ml érdemel az a bűnös: GENERATING CHARS: ATTRIBUTES CHARACTER BASICS: INHABIT CLASSES: CHARACTERS ALIGNMENTS: FICTIONAL ABILITY SCORES: SUMMARY RACIAL ADVANTAGES: WANDERING AFTER SELECTING: SELECTED CRASH COURSE IN SPELLCASTING: EVIL EXAMINE CHAR; APPEARS READY AN ITEM: MOVE PRAY FOR SPELLS: EXAMINE SHOW NUMBERS: COMMAND DUNGEON DEPTH: ENDURE ENEMY SPELLS: SHADOWS DAMAGE: LOSS GO ON: FAILS XILL: BRAWNY COCKATRICE: INFAMOUS GOBLIN: GREED GOLEM, FLESH: HUMANOID OTYUGH: GULGUTHRA WATCH GHOST: SOMETIMES (csak a szavakra figyeljünk, a számok nem jelentenek semmit, e szokásos módon csak ljosztgetnek. Köszönet jár Szigetvári József olvasónknak el Marochogy). Ha valaki mognézná a lekasabatt szörnyek számának listáját, mindjárt eszébe fog jutni, hogy ez egy SZEREPjáték, a nem mondjuk a DOOM.

Előgedetlek lehetnek odaát, jól meg sikerült alkotni a stuffot, az, hogy a DUNGEON bejáratlanul lenne (örtsd: nincs meg a lejárat), ritke. Az 'Ft'-gyel még lassú 386-on is olmoht a móka, így mi is belejazzuk az lrást, és pontot teszünk az egész SSI/EOB dungeon végére. PONT!!!!

• HáPi



## Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

## Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postai úton történő kereskedelmi tevékenységet hirdetésében a postai úton mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 I.KM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

## Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % telár; ITALIC szedés (déli betűkkel): 50 % telár, Korot: 100 % telár

A hirdetési díjat az Impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekkot, vagy csokkmásolatot fogadjunk el, mely lenyomása szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél boérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

## 64 software

- C64 lemez, kazetta olcsón eladó. Listát küldök! **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kázin. **Deusch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- C64-on kazettán utántöltés és egyrészes programok csorékol. Listát kérek és küldök. Címem: **Hartwig András**, Vép, Rákóczi u. 139. 9751

C64 lemezesek! Szívneműs, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precízleg! **Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT**, Dicső-nő, Dózsa György út 93. 2643.

- C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Felbőlyegzett válaszborítékért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás T. 6. 7030
- No hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbőlyegzett válaszborítékért részletes lementetést küldök. Erdeklődni lehet: **Török László**, Paks, Baktits M.u. 12. 7/1. 7030
- C64-re, lemezeire keresem a következő programokat: ROCKSTAR, ATÉ, MY HAMSTER, TWO ON TWO, LORDS és más jó prog-okat. Ezeket meg is venném, vagy cserélném. Címem: **Lőz János**, Solt, Posta u. 53. 6320

## 64 hardware

C64 vadonatúj, 1541/II drive-val, Protec magnóval, HELP cartridge-zsel, joystick-okkal, kazettákkal, lemezekkel kiegészítéssel cserélendő. Asztal külön is! Ár megegyezés szerint. **Eporjesi András**, Komló, Vértanúk u. 4. 7300. Tel.: (06-72) 484-355.

- Eladó: C64 + floppy + nyomtató + 100 db. lemez + micro joystick + 100 db-os lemeztartó + 1 kilo nyomtatási papír. Csak egyben, mindössze 47.000,- Ft-ért. Esetleg 2-szeri részletre is! + Nyomtatóhoz aján-dék! **Bacsó J. Csaba**, Mindszent, Kossuth L.u. 89. 6630.
- Eladó C64 + 1541/II. drive + 175 db. lemez + 1 eredeti program + 1 tapo tód + 5 joy (2 garanciális) + magnó + 1 játék cartridge + 31 db. kazetta + 5 gyári + szakirodalom + újságok. Ár 35.000,- Ft. **Bago Atilla**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha GP-100 nyomtató + 43 lemez főleg játékokkal teli + 5 kazetta (4 gyári) + 2 joystick + Commodore Újság száma: 94/1-ig 26.000,- Ft-ért, a nyomtató 8.000,- Ft-ért. A többi csak együtt 15.000,- Ft. Erdeklődni: **Varga József**, Méhkerék, Tel.: (06-66) 453-467
- Eladó: kívüni állapotban lévő C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy drive + kb. 150 lemez, teli a legjobb programokkal + egy db. 100-as lemeztartó + 2 db. mikrokapcsolós joy + 1 db. Super Games kártya + 1 db. gyorsító, másoló/promogető kártya + C= magnó + 11 db. kazetta + gépbe épített CPU STOP/RESET gomb + szakirodalom. Ár kb. 30-35 ezer Ft. Erdeklődni: levélben, **Kiss Csaba**, Török-szentmiklos, Delibab út 44. 5200

Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + 120 lemez + MPS 1250 nyomtató + színes monitor + joy + magnó kazettákkal + felhasználói kézikönyvek, újságok. Irányár: 40.000,- Ft. **Lőrincz Lajos**, Bányaházi, Népköztársaság út 7. 3642. Tel.: (06-48) 344-211

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kautics Zoltán**)
- C=64/II., Floppy drive, monitor, Seikosha SP180 nyomtató, magnó, 2 joystick, 35 db. 64"ER magazin, könyvek, lemezek 45.000,- Ft-ért eladók. **Tiszavány Péter**, Kaposvár, Rómahegy u. 5. 7400. Tel.: (06-82) 315-840.

## Amiga

- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2. 1017. 1039. Tel.: 180-2184
- A500-ra programokat ingyen cserélek. Listát kérek és küldök. Cím: **Kassai Károly**, Ulföhröd, Puskin út 14. 4244
- Olcsón eladó Amiga 2000, újszerű állapotban 1 MB RAM, 20 MB HDD, PC/XT emulátor, Philips színes monitor, egér, joystick, lemezek, magyar, angol, német és francia nyelvű könyvek. **Boszo György**, Budapest, Tel.: 1752-900.
- Amiga programok hatalmas választékban az AMIGA CENTER-ben. Cím: **Tóvári Gábor**, Budapest, III. Vízimolnár út 2. VI/56. 1031. Tel.: 180-37-38
- Amiga és PC számítógépes klub minden pénteken 15-18 óráig. Cím: **Obudai Művelődési Központ**, Budapest, III. San Marco u. 81. 1032. Tel.: 188-73-70
- A500, A1200-es programok nagy választékban eladók! **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakai tér 2. 1/6. 1092. Tel.: 2178-812

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25"-os lemezek is kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veros Pálné u. 9. Tel./FAX: 137-3193.

## PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók! **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth János)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u. 2. III/16)
- Eladó IBM PC-re SOUND ZAPPER PRO sztereó hangkártya 9.000,- Ft-ért. **Sandoly Szabolcs**, Hatvan, Horváth M. út 23. III/11. 3000. Tel.: (06-37) 341-046
- PC-s programok az országban foglaltságban 1 HD = 30 forint. Egyre bővülő választék. **Deusch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Eladó egy Soundblaster 2.0. Vennék SB 2 Pro-t! Aranjátókat a következő címre: **Tóth Gábor**, Pusztalódvár, Rákóczi u. 43. 5919. Ugyanitt programcsere, adás-vevél.
- Eladó 286-os alaplap 1 MB RAM-mal 4.500,- Ft-ért. Cím: **Szörös Krisztián**, Budapest, II. Rákóczi u. 10/A. 1026

• PC-s programok INOYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kövös János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230 (Zalka M.u. 22.)

• A legjobb és a legújabb programok a GAME-től, Felbőlyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME (Tamas László)**, Budapest, XVIII. Margó T.u. 180. 1186

• PC-re programok nagy választékban! Lista = választék és lemez. **Vasziula András**, Telokgerendés, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943

• IBM programok nagy választékban, kedvező áron kaphatók. **Nagy Zolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 30. 1031. Tel.: 173-0086

• MOOOO PC DUDE! Még mindig cserélek, nem eladok, csak nincs sok időm mostanában! Mindon contactomnak felhívom a ligyelmét, a lemezeket visszaküldöm, NEM NYELEM LE!!! **Cool'er, Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248

## Plusi és társai

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tlaczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szani Imre herceg u. 35. 6100
- Mely ládajátékkal tudom, hogy a +4-es gépem elhalálozott. A benne lévő alkatrészeket eladom, hogy lelke további életet éljen. Részletek a következő telefonszámon: (06-36) 322-248

## Egyéb

**HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSAJTOKI (VOLT???) BARATNOD: ADRY**

- Eladó: CoV 2-36: 1.500,- Ft-ért, CoV Év-könyv '91: 250,- Ft-ért, C.Mánia 1-5: 500,- Ft-ért, 576 KByte 1-92/12-ig: 1.500,- Ft-ért, posztorték (T2, Powermonger stb.), Erdő Péter, Kozincbarcika, Mórész Zs. ler 4. 1/3. 3700.
- PC klubunkba további tagok jelentkezését várjuk. Cím: **PC-KLUB** (Tóth Gábor, Sárközi Zoltán), Pusztalódvár, Pf.: 8 (Rákóczi u. 43.), 5919.
- Megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játékleírás, humor és sok más érdekesség, hirdethetsz is! Az első szám mindenkinek ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felbőlyegzett válaszborítékot küldj! (Láng Oszkár), P-MAGAZIN Komárom Igman-dy u. 22. 2900
- ENTERPRISE 128-es számítógéphez játékkazettákkal keresek! **Barna Norbert**, Nagykőrös, Dankó P.u. 5. 2750
- Eladó egy 1 MB-os ATARI ST, színes monitor, 100 db. lemez, lemeztartó 40.000,- Ft-ért. Cím: **Kovács Gábor**, Budapest, III. Csobánka tér 2. V/50. 1039

**MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍ-TÁSA, NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Kódás u. 42. 1162**

## Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ALIEN III akció - 1SD / • Archon stratégia 186 /  
 • BARBARIEN LAND akció 178 / • BUNDESLIGA 2 (aragok) manager 123 / • BUNDESLIGA 2 (nemek) manager 117 /  
 • CAPTAIN KLOSS akció 172 / • CASH WARS ügyességi 168 /  
 • CASTLE akció 177 / • CODENAME MAT II akció 137 /  
 • COLDITZ kaland 213 / • CORYA szövegkaland 252 /  
 • CYBORC 2900 3d akció 136 / • DETONATORS ügyességi 228 / • DO OR DIE stratégia 222 / • FRED'S BACK II akció 165 / • GHOSTDRIVER ügyességi 225 / • Gonna Sisters Remix ügyességi 178 / • HANSE kereskedő 205 / • HEAVENBOUND ügyességi 144 / • HERMETIC úttörő 2SD / • HOLIDAY COPS II akció 111 / • INT SPORT CHAMP sport 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS ügyességi 1SD / • KAPAMALZ CUI jéghegy 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME ügyességi 1SD / • LETHAL BOMBS ügyességi 283 / • LIVERPOOL foci 173 / • MAYHEM IN MONSTERLAND ügyességi 2SD / • MEGA THRUSTERBALL lövöldözős 330 / • MIGHT & MAGIC III kaland 6SD / • ORMS SAGA II RPG 3SD / • OSTFRIESLAND GAMES ügyességi 1SD / • PARSEC lövöldözős 1SD / • PLAY A MATCH II tenisz 137 / • PIIS logikai 141 / • POKER THE GAME kártya 123 / • PSYCHO CHAOS ügyességi 444 / • PUNICA GAME ügyességi 410 / • QUADRANT logikai 1SD / • Real Ghostbusters akció 1 old / • REEDERER kereskedő 124 / • Rick Dangerous 1 ügyességi 180 / • SESAME ST nyónélk 1SD / • SMASH tenisz 1SD / • SOCCER CUP 2 menedzser 156 / • SPACE DUELL lövöldözős 1SD / • SPACE QUIZ 101% vetélkedő 1SD / • SCEPTRE OF BAGHDAD akció 1SD / • Street Fighter 1 vetélkedő 1SD / • SYSTEM katalógus 280 / • TALES OF BOON akció 335 / • TAU OMEGA lövöldözős 126 / • TENRACT 2 lövöldözős 278 / • TORSION WARRIOR II akció 123 / • TRAIL WEST stratégia 149 / • WINGS OF CIRCE ügyességi 1SD

## Aktuális

DIZZY 5 (Spellbound Dizzy) — maszkalos — 169 • DIZZY 6 (Prince of Yolkfolk) — maszkalos — 142 / • F1 MANAGER manager 1SD / • F1 MANAGER 2 manager 2SD / • HUDSON HAWK akció 1SD / • LOGAN kaland 1SD / • NORTH & SOUTH stratégia 1SD / • STAR TREK stratégia-kaland 193 / • ULTIMA VI RPG 6SD

## HOT STUFFZ

40 db. rövid program 4 old / • AB Cricket sport 151 / • Alienator lövöldözős 112 / • Astalin logikai 199 / • BALLFEVER ügyességi 189 / • BATTLE akció 360 / • Black & White logikai 227 / • Border Blast 2 lövöldözős 112 / • Catch 2 ügyességi 170 / • CHUCKY TWINS ügyességi 185 / • CRAZY SUE PLUS ügyességi 320 / • Crossair lövöldözős 147 / • Curse kaland 257 / • CURSE OF VOLCAN szöveg 141 / • Cyberblock tenis 1 old / • Dark Tower szöveg 119 / • DARK TOWER szöveg 119 / • DAVE JONES LOCKER szöveg 122 / • Dino ügyességi 150 / • DJ Puff ügyességi 172 / • DREAMHALL TV foci 126 / • EL'SILON maszkalos 146 / • Expelence szövegkaland 152 / • Explosion labirintus 104 / • Fighting Racers lövöldözős 102 / • Fred's Back 3 maszkalos 200 / • FRONT BALL logikai 131 / • Game Set & Fire lövöldözős 108 / • GET IT ügyességi 134 / • Golden Pyramids ügyességi 1 old / • Gothic Attack akció 131 / • He Man II lövöldözős 168 / • HYPERSPACE WARRIOR úttörő 1 old / • King stratégia 178 / • KLEMENS ügyességi 143 / • Kullon in Demonland maszkalos 231 / • League menedzser 133 / • LIONS OF THE UNIVERSE úttörő 330 / • Mercenary lövöldözős 181 / • Move logikai 189 / • Muehle malom 102 / • Omni Play Basketball kaland 2 old / • Operation Merkur stratégia 2 old / • Pac Family pacman 127 / • PERFECT SYMMETRY logikai 101 / • PERPLEX 2 logikai 223 / • PUZZLE MASTER puzzle 290 / • Rampart logikai 1 old / • Reactor logikai 1 old / • Retro Torque dögjelen 168 / • Sancta Claus télap lövöldözős 113 / • Silver Ace lövöldözős 119 / • Souls of Darkon szöveg 136 / • Spanish Treasure szöveg 192 / • Splitter puzzle 290 / • Stargate kereskedő 163 / • SUBURBAN COMMANDO akció 300 / • Super Nibby logikai 252 / • Super Strike lövöldözős 102 / • Vietnam akció 106 / • WEADY CIEMHOSCI kaland 280 / • X Fighter lövöldözős 118 / • ZILLION nyeregő 108 / • Zylon lövöldözős 131 / • Hot Hot: Gentoc akció 300 / • Mercenary 2 lövöldözős 176 / • Fajova Gira szöveg 114 / • Sesalon katalógus 410 / • Zybox úttörő 189 / • Tau Zero lövöldözős 128 / • Car Wars 2 akció 180 / • Codename Mal 2 lövöldözős 137 / • Calio Connection szöveg 145 / • Ruteia World akció 102 / • Sub Burner úttörő 182 / • LEMMINGS teg. ügy 5SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve utáni fel tüntetjük azok hosszát is blokkban méré. Egy lemezoldat (1SD) 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemeztöltött is elfoglal az kúlót felvettük. Ennek figyelembevételevel kérjük a megrendelést összeállítani!

## Lista 1994/I.

• Alfred Chicken — maszkalos — 1 lemez / • Alien III 100% — akció — 2 lemez / • Ambergmoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — maszkalos — 2 lemez / • Crazy Cars III — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — aikaneid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Cote — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép szim — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Boiz — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empires (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesis — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonic (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Sales Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — maszkalos — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2 — akció — 1 lemez / • Turrican III — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War In the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

## Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez  
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez  
 DARK QUEEN OF KRYNN — kaland — 3 lemez  
 EXODUS 3010 — úttörő — 2 lemez  
 GOBLINS 3 — maszkalos — 6 lemez  
 LEMMINGS — ügyességi — 2 lemez  
 NORTH & SOUTH — stratégia — 1 lemez  
 ULTIMA VI — kaland — 5 lemez

## Ajánlatunk:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez  
 Alien Breed II — ügyességi — 3 lemez  
 Anstoss — foci — 5 lemez  
 Batman Returns — akció — 2 lemez  
 Blob — ügyességi — 1 lemez  
 Brutal Sport Football — foci — 2 lemez  
 Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez  
 Burntime — stratégia — 3 lemez  
 Campaign II — stratégia — 2 lemez  
 Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez  
 Cybereunks — maszkalos — 1 lemez  
 Disposable Hero — akció — 3 lemez  
 F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez  
 Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez  
 Goblins 3 — maszkalos — 6 lemez  
 Jet Strike — repülő — 2 lemez  
 Jurassic Park — akció — 5 lemez  
 Knax — ügyességi — 1 lemez  
 Lemmings Olympiad — ügyességi — 2 lemez  
 Mortal Kombat — akció — 3 lemez  
 Oxyd II — akció — 1 lemez  
 Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez  
 Rules of Engagement 2 — stratégia — 4 lemez  
 Settlers — stratégia — 3 lemez  
 Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez  
 Suburban Commando — akció — 1 lemez  
 Theatre of Death — akció — 2 lemez  
 Uridium II — akció — 2 lemez  
 When Two World War — stratégia — 2 lemez  
 Zool II — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntetjük a lemezzszámot is. Ennek figyelembevételevel kérjük a megrendelést összeállítani!

# 1519 BUDAPEST. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u. 8. (COM-WARE Kft.)

# GAMES CENTER

**AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT  
C64 ÉS AMIGA  
TULAJDONOSOK  
SZÁMÁRA**

## A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni! A postafizetést ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kerjük betölteni bármelyik postahivatalban rözsészín postai utalványon, vagy OTP-ban az erre célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kerünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható névet és címet, a közlésszám sorszáma hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fogják tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük meg felsorolni!!

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 t vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez
<b>Adathordozók ára (ha kérték adathordozót):</b>	
C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db adathordozó megrendelése esetén:  $2 \times 20 + 50 = 90,-$  Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db lemezt, akkor  $4 \times 50 = 200,-$  Ft-ot kell elküldeni! Aki küld adathordozót, éntelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha külditek adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésektől egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os PDS-TABELYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk eljárni formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kerjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kerjük a **GEPTIPUST** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbolygzott és megcímzett válaszből — cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

**FIGYELEM!** A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

**A PC PROGRAMOK  
MÁSOLÁSA  
MEGSZÜNT!!!**

**HELIX**  
computer

BP1133 Kárpát u.7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT) &  
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2,5"-2,5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFA-val  
AMIGA 3.5 külső drive 7.500 Ft.



**ELSŐSEGÉLY**

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Yo, Joe! Monda egy game címe. Yo-Yo, DoT! Mondé mindenki, aki Elsősegély bepötyögés közben ez orcámra pillant. S, hogy ez most hogy jött ide? Azt én sem tudom, de maris 3-4 sornyi kóddal kevesebbet kell bepötyögnöm, hi-hi.

## C64 elsősegély

Vincze Gábor Szigethalomról fantasztikus CoVboy tehének mellett elsősegélyt is becsomposított hozzánk!

**Moonfall:** A kimentett állás 1.blokkja nagyon érdekes dolgokat tartalmaz. \$10-\$20: It van a money. Mindigyt Byte értéke max. 9 legyenit, \$30-\$33.byte A fegyverek. Értékük max. 09!, \$02-03.byte Reng.. Az első byte az IRON, SILVER, stb., a második byte a DOVE, RAVEN. Értékük max. 04. Ha mindkét byte 04, akkor SUPERNOVA a rangunk!

**Street Rod:** A kimentett állások a 2.oldalon a SAVE AREA nevű filában találhatók. Az állások a következő pozíciókban kezdődnek: (sáv/sec) 1 01/04, 2 01/10, 3 01/16, 4 02/04, 5 02/10, 6 02/16, 7 03/04, 8 03/10, 9 03/16, 10 04/04, 11 04/10. Mindegyik állásban \$23-\$25-ig található a money. Mind a három értéket írjuk át \$99-re, így megkapjuk a maximális pénzt.

**Fly Harder** kódok: UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA RISIKO, UNO75IE, OGGERSHEIM, BERLIN. Az Endseq kódja: SHOWTHEEND (ugye milyen nehéz?), Az orokéleti kódja: FROENDENBERG.

**Hetvágner Attila** veszprémi olvasónk leveleiben egy kis 64-es helpnek is jutott hely **Space Crusade**: írjuk be a következő kódot **BEBB364A38A**.

Még tavaly nyáron **Gábor the King** Veszprémből elküldte nekünk az F1 GP Circuits kódjait:

	A	B	C	D
1	XCV5	SD5H	G59K	8JD4
2	GF57	SDR3	A3JB	7GVZ
3	JF65	TREW	F94C	8LCV
4	SN26	235H	6GTK	MRIC
5	20K0	4EDF	DYH6	E5TD
6	3AWG	DGHR	WD43	ERR3
7	3FHY	4T5G	H5RG	E3E3
8	7UHN	JT74	HFDD	ERYD
9	OWER	3VGR	AAXV	GFHR
10	NTN0	ZZ39	TER5	AZR3
11	Z3Z9	TRE5	TNN0	3Z29

12 JON7 AZR3 BRU7 NO7  
13 ERT5 INT0 GRR1 RUB7  
14 CMX8 URB7 XMC8 Y9W7  
15 RZA3 WY97 HQJ7 NNT0  
16 BUR7 GVR1 HOF5 DF53  
17 W9Y7 JNQ7 HFGF RFG3  
18 RRO1 DFRH FG56 FG4D  
19 NNT0 5HT4 FG5D DFG4  
20 A133 C321 8C39 PE70  
21 D2A0 A1E0 DA20 GH7J  
22 C389 83C9 31A3 P4H8  
23 E1A0 A2D0 8C39 6HV2  
24 FDG4 OFB5 FFG4 FG43  
25 3RG6 56R4 FG43 ER43  
26 RB64 ERF4 DF43 ER32  
27 FNG7 FG53 ERG4 TR64  
28 EV56 DGKU ERF3 RTT5  
29 FG53 VBNM ER42 RTY5

Pirók László Kétpóról a *Creaturos II*-ben talált egynehány bonus pályát. Most Megosztja velünk, hogy, s miként. Tehát a bonus pályákra úgy lehet átmenni, hogy megnyomjuk a 'C=' gombot. Vegyük például a *Snow Problem* c. pályát. Induljunk el jobbra, ugorjuk át a medence fölötti szakadékok és menjünk a hógolyócsinató gép tölcseréhez. Nyomjuk meg a 'C=' gombot, és villámgyorsan beugrunk a tölcserébe, majd a jobbra húzzuk. Egy olyan pályán találjuk magunkat, ami tele van vigyorgó és szomorító pófakkal. Ha az összes vigyorgó összeaszedtük, lepattanhatunk a pályája alján. Ha lejár az időnk, visszakerülünk a normál játékba. Bonus pályák találhatóak tehát: *It's Snow Problem*, *Acid Antics* (jobb oldalt a kelenc mellett), *Creeby Chaos* (a balts manus mellett balra 'C=' gomb). Lehet, hogy van még, de én nem találjam.

## AMIGA segély

Kovács István Püspökladányból kerasett lel bennünket.

**Populous II:** Karakter kódok: írjuk be: 'ADKISCIBSNSEDMX'. Minden ismeret maximális.

**Chaos Engine pályakódok:** 1 player/2 player world: LO2M00SFS7M6 / VOKR6WYLCBHO; world 2: LV70KMDZR809 / 07VBOGGH3YDM; world 3: SDWBTRFTR8YV / ???

**Egri Csaba** Dunaújvárosból is megküldte a maga adagját.

**Alien III.** Nyomjuk meg a 'SPACE+N' billentyűket egyszerre, és a következő pályán találjuk emberünket. Nem biztos, hogy minden verzióknál működik!

**Action Replay III.** A CoV Évkönyv '92-ben lévő leíráshoz: Az SO parancs működik 1MB-on is, csak a Memory Control-nál állítsuk a Fast mem-et No Fast-ra, majd reseteljük.

**Troddlers:** Solo mode: 0 — PREMIERE, 1 — BUILDIT, 2 — NOSWEAT, 3 — PYRAMID, 4 — CLEAROUT, 5 — SPHINX, 6 — OUARTET, 7 — CENTERIN, 8 — REDGEMS, 9 — CROSSED, 10 — SKIPAROUND, 11 — PACKEDUP, 12 — PILLARS, 13 — BZZZZZ, 14 — FVEROWS, 15 — TIGHTTIME, 16 — EASYONE, 17 — TWOTRIBES, 18 — HELPMEOU, 20 — MEANONES, 21 — NOPROBLEMS, 22 — TREASURES, 23 — STOREROOM, 24 — UPANDDOWN, 25 — TECHNO (Jeeoo! — DoT) 26 — ONEONONE, 27

## PC segély

Kiss Ákos debreceni versenyzőnk KGB. tippalmazza hirtelen veget ért az előző számban. Valahol itt tartotunk. The key to Goltitsin's drawer, go door.. use small key in drawer, go door, use small key on Goginov, use batteries on recorder, use microcassette on recorder. Go department

Ruez Gyula Bétescsaban ugyancsak C64-es játékokat berhelget.

**Shadow Dancer,** POKE 17063,173 — örökélet POKE 7367,173 — örök magic **Ghostbusters II:** POKE 2261,173 — örökélet

**Bop'n Runble,** POKE 2452,165, POKE 59868,165 — örökélet

**Elita,** POKE 14010,173 — örök rakéta **Task Force:** POKE 37859,173 — örökélet **Tast Drive II,** POKE 25875,165 — örökélet **Out Run,** POKE 34700,173 — örökidő **Tatris PV,** POKE 2968,173 — örökélet **Giana Remix:** POKE 8257,173 POKE 63777,173 — örökélet

**Montezumas:** POKE 36190,165, POKE 44710,181; POKE 61415,181 — örökélet

**The Power kódok:** 2 — LEVEL2, 3 — VISUAL, 4 — COWBOY, 5 — URGENT, 6 — OOPSUP, 7 — TOPTEN, 8 — O14OH7, 9 — ASOFGH, 10 — SOLONO, 11 — SURFIN, 12 — RACKET, 13 — BULLIT a folytatás a ZZAP — ből: 14 — GRAZZY, 16 — UNLINK, 18 — EUROPE, 20 — FREEZE, 22 — M7MS49, 23 — OALVAN, 24 — KLOWWN, 25 — INDIGO, 26 — JINGLE, 27 — JOGGER, 28 — INSIDE, 29 — SPLSPS, 30 — KNIGHT, 31 — HINBOII, 32 — NOBODY, 33 — GOODIE, 34 — OZAYB, 35 — ELTRIC, 36 — 187293, 37 — OROVUY, 38 — DOUBLE, 39 — ROLLER, 40 — CLOSET, 41 — SLOWLY, 42 — BIZNEZ, 43 — 124816, 44 — TARGET, 45 — AMZINO, 46 — VODOOH, 47 — Z97531, 48 — WOODYS, 49 — YZK3WS, 50 — XUOZOXD

— SIXROOMS, 28 — THETOWER 29 — GOFORHEART, 30 — NEWTHING, 31 — BOULERO, 32 — CRUELWORLD, 33 — CRUELUBES, 34 — SLIPSLIOE, 35 — KEYX, 36 — COLDCROSS, 37 — STONEM, 38 — HARROUND, 39 — FIRSTGUNS, 40 — CROSSFIRE, 41 — RUNFORT, 42 — NORULES, 43 — NOFARFALL, 44 — RUNAROUND, 45 — BADBIRD, 46 — COVERTHEM, 47 — SAVEBLOCKS, 48 — GLAMOUR, 49 — HACKBACK, 50 — ALLTODDO, 51 — UPSIDEOUT, 52 — DROPEMIN, 53 — POSSIBLE, 54 — CLOSEUP, 55 — FOOLSRUN, 56 — JEWELPUSH, 57 — GUIDETRY, 58 — WOTAUSGO, 59 — LOOSEM, 60 — YOURSOR, 61 — SACRIFICE, 62 — BOOMPARADE, 63 — WAITFORT, 64 — ROCKBLAST, 65 — NOWASTEALL, 66 — FORMABOVE, 67 — SMASHRUSH, 69 — FIRSTFIRE, 70 — BURNOUT, 71 — RUMBLEHOT, 72 — COCKTAIL, 73 — BUGGINHARD, 74 — MOREFUN, 75 — SPINAROUND, 76 — LETTOUT, 77 — ALLABOUT, 78 — BOUNCENT, 79 — RAINDROPS, 80 FIREANOICE, 81 — SLOWBURN, 82 — STALLEM, 83 — BABOUMS, 84 — SOLOMAN, 85 — HELLSOITCH, 86 — FIRSTFIRST, 87 — GOODLUCK, 88 — TIMEHOUNTER, 89 — NODELAY, 90 — NOPULLPLUG, 91 — GUNZONE, 92 — BELTZENRUN, 93 — BRIDGEMIN, 94 — FALLOUT, 95 — COLOURRUN, 96 — AUTOFIRE, 97 — SWEETHEAT, 98 — HEAVYOUTY, 99 — TWEAKY, Team Mode: 0 — BEGINNERS, 1 — ROOKIES, 2 — HOPALONO, 3 — BRACKETS, 4 — SPARKLES, 5 — DOUBLEPLUGS, 6 —

Most Békési Zoltan olvasónk — aki egyébként budapesti — örökéletei következnek, mármint amelyek szerinte még nem volt, háláért nem is tudom. Mindenesetre lusta voltam megnézni, hogy voltak-e már.

**AUTOMANIA:** 15489,48 (ez nem örökélet, hanem sérhetetlenség)

**BATTLEZONE:** 8909,100  
**HERO:** 13865,0. 19131,0 (örökélet); 9906,25; nincsenek ellenfelek

**HEXPERT:** 21875,173; 21872,173  
**LOCO:** 26944,77

Tóth Csaba Budapestről a *SPACE ROGUE*-hoz küldött némi segítséget. (Már megint? CoVboy)

Akinek az eredeti program lenne meg, íme a belépési kódok PAGE/WORD formában:  
1. SCOUT, 2. OCEADE, 3.BETTER, 4.BENEATH, 5. LONGER, 6.TARGET, 7.HAVE, 8.WHEN, 9 SEASONEO, 10.DOCK, 12.SHOWN, 13 RECHARGING, 14.FIRE, 15.THREE, 16.OPTIONAL, 18.ISTANCE, 19.DEADLY, 20.SHIELDS, 21. CONTROL, 22. HELM, 24 GATES, 25. QUICKLY, 27. TITANS, 28 FLASHY, 31.WORKERS, 35. SUICIDAL, 37.IMPERIAL, 39. SHOULO, 41. COLONIZATION, 42.PIRACY, 44 WRENCH, 46.CHAMBERS

Egy kis könnyítés a játékhöz: Töltsük be az A oldalról a 'SAVED' nevű file-t \$1403-ra. \$151D/1E címen a pajzs energilaját, a \$1728/29-es címen a penzünket tárolja alsó/felső byte formában. A módosítás után mentjük ki az eredeti névvel \$1403-tól \$1802-ig, majd írjuk vissza a töltési címet \$0403-ra valamilyen lemezmonitornal.

LONGJUMP, 7 — RIGHTWAY, 8 — TRIDENT, 9 — GUIDERIGHT, 10 — JUSTDOIT, 11 — ZOMBIGEO, 12 — BADLAX, 13 — TIMEAROUND, 14 — TOOMUNCH, 15 — SPLITED, 16 — RUSHIT, 17 — MIXUP, 18 — NOPANIC, 19 — THEMACHINE, 20 — TEAMWORK, 21 — DIVIDEO, 22 — ROCKITOUT, 23 — CLEARAWAY, 24 — LOOKUP, 25 — ONEOFTREE, 26 — WUICKBRICK, 27 — FROSTY, 28 — SURRUDED, 29 — BOOMER, 30 — SPLITUP, 31 — TARGETS, 32 — SLOWQUARE, 33 — FLAKPASS, 34 — THEWALL, 35 — ROCKBOX, 36 — TWINOUNS, 37 — GETHIMDOWN, 38 — DROPTURN, 39 — TUFFJOB, 40 — NOFALDOWN, 41 — ICEICEBABY, 42 — SWIFTLY, 43 — TAKETURNS, 44 — DELAYNPLAY, 45 — FULLHOUSE, 46 — TWORANKS, 47 — TRAPANDZAP, 48 — GRINDSLIP, 49 — QUICKCUBES, 50 — WORKOUT, 51 — TRAXMIX, 52 — HELLTRAX, 53 — GETDABLUES, 54 — SHOOTNBLOW, 55 — SLOWFLOW, 56 — COOPERATE, 57 — DENNISFAV, 58 — FINALE, War Mode: 0 — ZERO, 1 — ONE, 2 — TWO, 3 — TREE, 4 — FOUR, 5 — FIVE, 6 — SIX, 7 — SEVEN, 8 — EIGHT, 9 — NINE, 10 — TEN, 11 — ELEVEN, 12 — TWELVE, 13 — THIRTEEN, 14 — FOURTEEN, 15 — LOOKUP, 16 — ONEOFTREE, 17 — QUICKBRICK, 18 — FROSTY, 19 — SURRUDED, 20 — BOOMER, 21 — SPLITUP, 22 — TARGETS, 23 — SLOWQUARE, 24 — FLAKPASS, 25 — THEWALL, 26 — ROCKBOX, 27 — TWINGUNS, 28 — GETHIMDOWN, 29 — DROPTURN

P. — Did you listen to this tape?re 'Naturauy' a válasz. Oo Kursz street, Beer bar talk barman, talk Romeo/Vladimir (kiveve, buyer 2, hollywood-dal kapcsolatosakat). Apartment 2: talk intensa young man (utoljára: ask for a glass of tea/vodka (ez jól hangzik — CoVboy)). Apartment 1: talk elderly man/woman Door 3 I'm a private detective., I'm

investigating a criminal.. Door 8: I'm a private detective... Door 7: I'd like to ask, Would you be willing to part. Door 5 2Uhnock door — Local citizens stamp., Exactly! I'm looking for... talk woman, talk Belussov (kiveve talk about) Door 6: — Local citizens... These are dangerous., Bocs Ákos, hogy mindig tőged lőlek te, de mit csináljak? Folyt. köv... — DoT





# Legend of Kyrandia 2.

Kyrandia erutottélben van... Kó kó után, ki fa után, edőszakértő pénzügyminiszter után hagyja el rejtélyes módon az országot, amely mindig is híres volt mugas GNP-jéről, valamint királyi varázslóiról, akik bekaidóberi a napot lopták, kiráshelyzetben meg csak láptogták, hogy időre van szükségük a megoldás megtalálásához. Szerencsére a Kéz tapasztalt volt ilyen problémákban, és elmondta a jelenlévő varázslóknak (valamint az 1 db jólutó sárkánynak), hogy valakinek el kellene utaznia a Föld (??? Nem tudja véltlenül valaki, hogy Kyrandia milyen bolygón található?) középpontjába, és szereznie kell egyet a varázslatos Horgonykövekből, és nevezett Kó megoldást fog nyújtani a problémákra. Az összegyűlt varázslók (valamint az 1 db sárkány) haragos tapssal jutalmazták a szabatos kíséledést. Egyetlen kérdéses napirendi pont volt még hátra, mégpedig a hős vállalkozó (új emberfajta van kitalálásban... boca) személye. A Kéz választása Zanthia-ra, a varázslók legifjabbikára esett. A reményteljes ifjú hölgy némi titakozás után belátta, hogy jobb, ha elindul a Föld (???). belseje tele. Persze nem gyalog, így először valami varázsszor után nézett a házában, és rozználtan kellett tapasztalnia, hogy valaki kirárolta otthonos kis fészket...



Körülbelül ez daruk ki a játékok meglehetősen debil introjából, természetesen képekkel és animációkkal elátámasztva. Ha valakit nem iémitett el a játék mérete (több, mint 17 moga), és felpakolta a winchesterére, az egy rendkívül jó kalandjáték tulajdonosának érezheti magát. Ne tévesszen meg senkit a játék irányítása (nincsenek igék, csak mutogatni kell a nyíllal, valamint néha ugyanazt kell cselekedni valamelyik tárggyal a közünkben), szó sincs egyszerű és könnyen végigjátszható kalandról. E leírás szerzője többször az idegroham határán ácsorgott, csak sajnálta volna összehúzni a számítógépet (és belöktette a Monal Kombatot, hogy még idősebb legyen...)

A kalandozások közepette a legmeglepőbb helyeken fogunk időtelenebbnél időtelenebb poénokkal találkozni, gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a játék. Milyen az irányítást egy pár zorojlo kereteln belül máliotángyaltuk, kezdődhet a játék (remélem, az OPTIONS menü nem szorult részletezésre...)

Zanthia házikójából indultunk. Vegyük fel az áfonyát, majd menjünk ki (klópes előtt a kisasszony kosztumot vált...), Kint is gyűjtünk be az áfonyát, majd clickoljunk a vízre ott, ahol neha egy kis szempár jelenik meg. Előjön egy kedves kis bókuc (ugyanaz, aki Brandon az első részben oly kedvesen tudta lefalni), és gyomorkorgató vágyakozással néz Zanthia-ra, majd megpróbálja eljatszanl ugyanazt a nyelvcsírukköt, mint Brandon esetében. Zanthia azonban résen van, fölraugrik, és elkappa a brokuszt nyelvet, majd, miután a nyelvre egy csomót kötött, elküldi a szorongással tétélült e fenébe.



Seteljünk el észak, majd nyugat felé. Itt egy rendkívül érdekes növény van, de sokkal érdekesebb dolog a latuskó, amelyben Zanthia megtalálja varázskönyvét — azért, hogy ne legyen olyan könnyű az életünk, pár lap hiányzik belőle. Irány tovább észak, ahol az érdekesen klgyőző növényből tarhetünk egy darabkát, valamint az úton helyet foglaló hegymát is kihúzhatjuk. Ismét észak, és végre rálelünk a kompra, amellyel Zanthia nőni szeretne átruccanni Morningmist Valley-be. A kompos azonban kőszívű (azonkívül pókhasú, de ez most lényegtelen), és csak némi arany lejtében hajlandó minket átvinni. Amikor érdeklődünk, hogy mégis honnan szedjünk aranymat, pimaszul közli, hogy elküldie létünk-re igazán nem lenne nagy megöröztetés csinálni.

Hagyjuk el ezt a lelketlen hájpacnit, és keressük fel Herb barátunkat (nyugat, észak, észak). Itt több érdekes dolog is van: első sorban vegyük fel az üveget, a kisasszó és a zsakban található trégyát (menure), másodszorban ne beszélgetessünk el a békával,

hanom menjünk a mocsár felé (dél, dél, nyugat). Itt nőmi akadály áll utunkba; tutóhomok. Ifjú alkímisták persze könnyedén veszik az ilyen akadályokat... Azzal nincs is probléma, de a homokból kiemelkedő kézfet megletszik Zanthia bokája, és nőmi markolászás után közlelbbi szemlőre is berántja a hölgyet. Ennek elkerülésére inkább próbáljunk valahogy egy hídra szert tenni. A majdnem teljesen kivágot fa államasnak látszik e nemes célra. Zanthia szerint az könnyű lesz, majd nőmi nyögődcseles után megallapítja, hogy ez mégsem lesz olyan könnyű, mert ez egy varázslattal állvarított fa, amely... éppen ebben a pillanatban dől ki. Szabad az út, persze ne felejtjük ott a kulcsot a kéz kezében (micsoda hülye megfogalmazás...). Tovább tehát nyugatra, ahol egy érdekes lát, valamint egy még érdekesebb állgaton találunk. Nezzük először a fát — láss csodát, Zanthia megtalálja benne az ő kis hordozható kempingüstjét. Ez egy igen érdekes üst, mert mindig tiszta víz van benne, kivéve azt az esetet, amikor valamit beledobáltunk, mert akkor az is benne van, amit beledobtunk. Ezen az állapoton az üst oldalán lévő láncsal lehet változtatni — hangkártyával (nem Adlib) rondsikezőt olönyben...

Fordítsuk most megtisztoló ligyalmunket a ronda hulló tele. Ha ráclickolunk, Zanthia időlen röhögés közepette megpiszkálja a dögöt, majd hátraugrik, és közli, hogy szeret veszélyesen élni. Ujabb clickra Zanthia időlen üvöltés közepette elünné a hulló torakában, és nem közli, hogy valószínűleg nem ez volt a halvos lépés. Piszkálgatás helyett inkább nyútsunk át szegény hullónak egy hegymát. Ennek hatására étkelen bögösbe kezd (hangkártya...), és némi könny gyűlik össze mollette, ezt gyűtsük össze az üveggel, és rögtön öntsük az üstbe. Most akkor rövid gyaloglásra következik: 5-ször kelet, majd 5-ször nyugat. A kettő között persze megállunk egy kicsit, és felszedünk egy hegymát, valamint elcsevegünk Marko-val, aki mindenképp segíteni akar, csak éppen fogalma sincs, hogy hogyan. Szinrelep a Kéz is, mi pedig beajoztuk az itteni ténykedésünket. Miután visszértünk az álligátorhoz, manjunk északra, és vegyük fel a fénes követ, valamint az üvegünköl töltjük meg forró vízzel. Most el lehet gondolkodni azon, hogy a Swampsnake Potlon-nak már elég sok elem rendelkezésünkre áll. Azaz:

- Windy Wood — jó kérdés, de kiderült, hogy a tekergő növényről van szó
- Smell of Eggs — erre a nemes célra meglel a kénos kavics
- Onion — meyerül hegymanak is hlvjak
- Reptile Tears — már az üstben van
- Toadstool — a békától lopott szék

Ezeket dobáljuk bele az üstbe, és öntsük hozzá adalékköni a forró vizet, eredményül egy szép zöld lötytyöt kapunk. Az üveget ismét töltjük meg forró vízzel, majd irány a bóké haza előtti helyszín (dél, kelet, észak). Itt van egy Fireberry-bokor — ezek az alsó részben igen hasznosak voltak. Most is azok lesznek, csak előbb le kell húzni őket egy csöppel. A forró víz eddigre szépen leluht, úgyhogy öntsük rá a növényzetre, és máris megunkhoz vehetünk egyet (egy elég, és nem kell aggdógni, nem fog a töltel). Most akkor irány a barlang, de még nem megyünk be, hanem a bejárattól délre lévő helyszínt tekintjük meg (dél, 3xkelet, dél). Itt egy nagy fatalunk, amin mindentéle színű bogarak foglalnak helyet, ha valamelyikre ráclickolunk, akkor ez felvillan (meg igen érdekes hangot is ad), és egy másik válaszol rá. Viszoni, ha a kének odaadjuk az egyik áfonyát, akkor szép sorban megszólal mind (a sorrendet célszerű megjegyezni, mert játékról játékra változik), nekünk sárga-piros-kék-zöld-világoskék-narancs-lila volt. Most már tényleg irány a barlang (észak, kelet). Itt újabb akadály állja utunkat: egy bezi nagy egér, aki

egyrészt móltalanlankodik, hogy felelőst szerez-  
tük, másrészt közli, hogy b...ik minket át-  
ongadni, na is próbálkozzunk. Rendszer-  
kispajtás, te akartad... Töksünk kis  
üvegünkbe a **Swampsnake Potion**-ból, és  
nyújtuk át az egeregyűnek. *Zanthia*  
átnyújtás helyett leteszi a földre, és  
hamarosan egy hatalmas, kigyózó kigyó  
kigyózik elő, és kigyógyítja az eget az  
aluszékonyaságból. A kis piszkos tehát  
elsöpör, szabad az út a kincshez. Itt a  
Firebetr-nak köszönhetően látunk is  
valamit. A torom jobb oldalán egy hatalmas  
koponya trónol, feleholéleg ő őzi a  
kincset. Érdemes lógásra van: minden foga  
más színben villan lel, ha megbizgáljuk.  
Üssük be a bogarakról kapott sorrendet, és  
máris kinyílik a kopi álkapcsa. Egy ládat  
rejtegetett, amely a változatosság kedvéért  
ismét be van zárva. Nem baj, a nálunk lévő  
kulcs egészen véletlenül passzol a zárba.  
A ládában az **Aklimisták Mágnesét** találjuk  
(továbbiakban **Mágnes**, mindig nagy  
betűvel). Ez egy érdekes kőnyű: egyrészt  
bármilyen élemtárgyat arannyá tud  
változtatni (és vissza), másrészt, ha omborl  
lányra clickelünk vele, akkor az mondani  
fog valamit, és az a szintiztia igazság lesz.  
A **Mágnes** után találunk meg egy darab  
sajtot is a ládában. Ezen kincs birtokában  
már felkereshetjük a horgászokat  
(3xnyugat). Némli tarsalgás után kiderül,  
hogy igen régóta nem fogtak semmit. Logi-  
kus megoldásként adjuk nekik a sajtot,  
amelynek segítségével sikerül is egy halat  
kifogniuk, és eltávoznak a folyón leváló.  
*Zanthia* morog egy kicsit a köszönetnyilvánít-  
ás elmaradása miatt, de aztán megnyug-  
szik. Keressük most fel a játék elején meg-  
ismart, igen szimpatikus növényt (nyugat,  
dél, dél). Az egyik feje épp *Marko* lábálása-  
val van elfoglalva. *Marko* közli, hogy segí-  
teni jött, meg hogy la ne szedjük onnan,  
mert milyen jól étzi magát, de azért csak  
segítsünk rajta. Ismét egy logikus lépés:  
dobjuk meg a növény másik lejét a  
trágyával. A kis talánk meg is eszi, majd  
kinjában beharap a másik fej szarába, aki  
arra elegendő *Marko*-t. Ne logialkozzunk  
szoronsékon: varázslótársunk  
hülyeségeivel, haladjunk inkább keletre. Itt  
találjuk a pecások csónakját, amelyből  
ellophatjuk az **OLÓMhorgonyt**.  
Természetesen változtassuk arannyá, és  
menjünk a komphoz.

Itt érdekes kőp fogad: a megszokott pókha-  
sú helyett egy daliás sárkány úcsörög a  
komp romjain, és csendesen szipog.  
*Zanthia* kérdésére közli, hogy véletlenül  
porrá égőtte a kompot. Ráadásul elvesztett  
4 levele, azok nélkül nem mehet tovább  
(persze, eszébe nem jutna megkorosni  
őket). Szedjük össze a leveleket: *Zanthia*  
háza előtt, a bogaraknál, a futóhomokos  
helyen a kézben, valamint a forró vizos  
helyszínen van egy-egy (onnyl játék után  
remélhetőleg senki sem fog eltévedni...).  
Adjuk oda a leveleket a sárkánynak, aki há-  
lából átvész minket **Morningmist**-be. Por-  
szó, azért némi kis gond adódik: a sárkány  
túl nehéznek találja *Zanthia*-t (aki közöni  
szópon a bókot), úgyhogy meg kell szaba-  
dulnunk az aranyhorgonytól. Ezután a sár-  
kány megkér, hogy a **Morningmist**-be  
szólo levelet kézbesítsük (csak természet-  
es...), és máris szállunk úlóolunk felé.  
Az érkezés kissé sajátosra sikerül, egy szé-  
nakazalba érkezünk, és egy kiálló vasvilla  
kissé latépl hősönkről a ruhát (nem kell  
örülni, a kazal altakarja a lénnyegét), úgy-  
hogy miután kikászálódik, újabb átlótozést  
követ el.

Vegyük fel a közelünkben landoló levelet,  
majd vizsgáljuk meg a kazlat, egy üveget  
találunk. Menjünk délre, ahol megtaláljuk  
a levél címzettjét, amint éppen szlesztázik. A  
ház előtt lezúzik a házisárkánya (nem a fe-  
lesége, *Zanthia* szerint a házról loivó toszs  
izlésből látszik, hogy agglégény), neki van  
egy jópofa tálkaja, amit elcsenünk — óriási  
bögés az eredmény... Vegyük fel a peleról

az ecetet, majd adjuk a falmernek a levelet.  
Ezek után már hajlandó értelmesen beszélni  
velünk, kihúzzhatjuk belőle például a  
mustár receptjét: öszesemorzsoló relokro önt-  
sünk egy kis ecetet (**hát ez cool, ezt ki fo-  
gom próbálni — Bryan**). A **Mágnes** azt  
mondja vele, hogy ügysem mozdul in-  
nen, legfeljebb az esetben, ha a madár-  
íjesztője lelkerkedne... Ezt meg megátjuk,  
most menjünk nyugatra. Itt egy érdekes  
szerkezet van: egy malomkelet, hozzácsa-  
tolva pedig egy hatalmas kéz. Ez lenne a  
malom? Ez... A malom azonban pillanat-  
nyilag működésképtelen, mert a malomke-  
reket valami ág megakasztotta. Húzzuk ki  
az ágot, mire a „malom” megindul. Nyissuk  
meg a jobb oldalon látható csapot, majd  
menjünk kétszer keletre. Itt látható az omi-  
nózus madáríjesztő (később...), valamint  
egy sajátos öntözőcső, amelyből alóbbi  
tenykedésünk eredményeképpen ömlik a  
víz. Szadjuk fel a **Mágnes**et, majd kapjuk fel  
a csövet, mite *Zanthia* megöntözi a kertcsé-  
két, és igen gyorsan flnó egy csomó föld-  
ség — hősönk furcsállja is, hogy milyen  
termékeny a talaj. Vegyük fel egy salátát  
és egy reket, majd vissza a malomhoz. A  
köz ala tegyük be a reket, majd az öszso-  
tört növényt szedjük ki a sárkány tálkájával.  
Öntsük rá az ecetet, és máris kész a mus-  
tár! Menjünk most vissza a kazalhoz (kelet,  
észak). Itt egy szellemnek kell lennie, amint  
éppen előgomolyog a kazalból (ha nincs,  
akkor döl és észak). A szellemmel ol lehet  
cseverészní, de egyszerűbb, ha gyorsan  
pelackozzuk. Menjünk vissza a madáríjesz-  
tőhöz, és eresszük bele a szellemet (újabb  
realis lépés...). A hatás fienetikus: a madár-  
íjesztő bódítogon úlvölto eltohan. Keressük  
fel ismét a farmort. A madáríjesztő la betop-  
pan, a falmer pedig elég sajátos arcot vág,  
majd elrohan az egykori alkalmazottja után.  
Később meg majd feltűnnek egy-két hely-  
színen). Végre szabad az út a pincébe. Itt  
nagyon érdekes stufok vannak, például  
egy olló (szedjük fel), 4 löpőkö (ezeket is),  
valamint egy sajkészítő gép (ezt ne...)  
Ennyi elég is lesz a pincéből, távozzunk,  
és liány e melom. Itt a kéz forgatta longoly  
által termelt áramhoz köztársuk az egyik  
patkót (az egyik leleté fordult), mlie a pat-  
kóból patkómágnes keletkezik (**patkó**).  
Menjünk vissza a kazalhoz, és lordítsuk li-  
gyalmunket az oddig méltatlanul mellőzött  
juhok felé. Először megnyírjuk az egyiket  
az ollóval, szert töve egy kovés gyapjúra,  
majd az üveg segítségével meg is fojjuk.  
Szakítsunk meg egy szál búzát is, és most  
újra irány a pince. A aartgópba öntsük bele  
a tejet, majd húzzuk meg a kart, etre a gép  
természetesen gonóid egy sajtot nekünk.  
Menjünk a malomhoz, és „öröljük meg” a  
búzát. Az eredményt a tálkával kellene ki-  
szedni, de az éppen loglalt, öntsük tehát a  
mustárt az üsbo (ha az üst nem üres, ak-  
kor előzőleg ürítsük ki). Ismét megvizsgál-  
hatjuk kedvenc varázskönyvünket: ezúttal a  
**Sandwich Potion** ragadhatja meg fantáziá-  
ánkat. Ehhez kell:

- Ground Wheat — az éppen akad
- Cheese — az is
- Mustard — már az üstben vár a sósára
- Lettuce — van tálkaron



Csináljuk meg a varázsitalt, majd tolsuk az  
üvegbe, és az üveggel *Zanthia*-ra clickelve,  
a holgy megcsinálja a szendvicset (csinál-  
hatunk meg egy szendvicset, de nem fon-  
tos). Mindjárt találunk is madarat is...  
Előbb azonban menjünk a falmer házához,  
és adjuk vissza a tálkát a sárkánynak, majd

vegyük újra el. Most már osszegyűjthetjük  
a könnyeket az üvegbe. A kazlas helyszí-  
nől keletre van a város bejárata, de a malco-  
na örök nem akának beengedni (nőket  
csak kocskével engednek be, ami érthető  
alólvigyázatosságn). Ki lehet viszont szedni  
belőlük, hogy máhára éhesek. Tegyük a  
szendvicset kb a falónk elé, és *Zanthia* el  
ls bújik, az örök pedig klichonának — a jo-  
vóben nem lesz velük gond, ugyanis az 1  
db szendvicssen lógnak vltatkozni...

Végül bejutottunk a városba. Itt elsősoiban  
a kutat vegyük szemügyre. *Zanthia* nem  
örülne neki, ha a napi vizadagja egy dög-  
lött lovon keresztül érne af hozzá... Az illető  
néhai háts szájában viszont egy faág van,  
ami egyrészt elzárja a víz útját, másrészt  
nekünk is kelloni fog. A faág begyűjtése  
után menjünk be a házba, itt nagyon érde-  
kes dolgok vannak, csak éppen a tisztvisé-  
lő éppen mély transzban tartózkodik, úgy-  
hogy semmit nem tudunk e helyszínen csi-  
nálni. Irány tovább, nyugat felé. A **Részeg**  
**Sárkány** vendéglátóipari egység bejártalánál  
vagyunk. Az áfo szoronséga zárva van, vi-  
szont a mellette lévő tönkön merő véletlen-  
ségből van hát darab gomb, amelyek nyo-  
masra egy-egy szint mutálnak, és szinten  
merő véletlenségből ezek la a bogaras  
kombinációt várják. Ha sikerült beadni, ak-  
kor bemehetünk. Itt először is magunkhoz  
vasszük a parlagon heverő söröskorsót, és  
megtöltjük a plafonról lógó hordóból. A bal  
oldalon lévő hordóból vegyünk fel edössé-  
get, és tegyük a sárkány tálkájába. Erre  
öntsünk ecetet, keletkezik **Sweet and Sour**  
**Sauce**. Remek... Most próbáljunk meg tá-  
vozní. Nem logunk sikerrel jární, mert min-  
den kilépőnök egy vasett kell előadnia.  
Epp most kerül sor egy kissé azögyvölös  
ögyön pródúkcíójára, amely elsőpró sikert  
arat. Menjünk a pódiumra, és adjuk elő  
megunkat. Haaaáát... *Zanthia* pródúkcíja  
nem arat annyira osztatlan sikert, de lega-  
lább javozhatunk. Jöjünk vissza rögtön. A  
kocsmában pillanatnyilag önfeloldó tömog-  
verekedés folyik, kiváltó oka természetesen  
művészi pródúkcíonk. Pontosabban nam is  
annylra tömog a vetekedés, ugyanis két  
ípsé akérja egymást agyonútní, lovábbi két-  
lő pedig visszafogní őket. Próbáljunk cse-  
vegni a bal oldali kakassal, aki néhány fi-  
sérlet után a figyelemelvonás következtö-  
ben kap egy óriási málást, és kiesik az  
aranyfoga. Mivel egy aranyfog azért értéket  
képvisel, nem angedi, hogy elvegyük; vi-  
szont ha előbb díomné változtatjuk, akkor  
felvehetjük. Változtassuk vissza arannyá, és  
ugorjunk ol a malomhoz, ott pedig priesel-  
jük ossza a logat; most pontosan úgy fog  
kinézni, mint egy pénzérme (**Még felirat is**  
**van rajta — talán e Kyrandia! Fogorvosok**  
**Egyasúfata? B\*\*\*\*mad...**). Most vissza a  
kocsmá elé, és vizsgáljuk meg az időköz-  
ben megjelent polipot, aki „lt a borsó, hol  
a borsó”-t játszik az arrajáró ostobákkal.  
Sok hülyeséget beszél, de kiszédhatjuk bo-  
lőle, hogy ha nyerni akarunk, akkor igen-  
csak rászorolunk valami szerencsés búbá-  
ra... Ez a búbáj egy patkó lesz (olyan, ame-  
lyik feltéle van fordulva), amit tegyünk a föl-  
ső kagyló mellé. Adjuk a pénzét ennek a  
nyoletlábú dílótának, aki arra magkeveri a  
dolgot (3 lábbal — ettől még a Magyaroi-  
szágon működő gaze... kispaisok is ta-  
nulhatnának...), és lolszólít, hogy valasz-  
szunk. A felső kagylót válasszuk, és így  
nyerünk. Nyorlunk tőle még egy pénzt (tőb-  
bet ügysem lehet), majd toltassuk a város  
földözését (dél, kelet). Itt találunk egy la-  
pot a varázskönyvbe, egy újabb üveggel,  
egy narancshéjjal és egy csomagolópapírral,  
valamint egy újabb transzban lévő sze-  
mélyt, aki a seírl, ha éppen magánál van.  
Ha lent elmegyünk keletre, akkor megie-  
kinthetjük a Köz rejtélyos megjelenését, va-  
lamint találhatunk egy újabb transzos  
egyént, de egyéb értelmes dolgot itt nem  
tudunk tenni. Ha viszont lent megyünk el  
keletre, akkor találunk egy bazi nagy nyul-  
szobrot, amely *Zanthia* szerint akát a *Hus*

**Véti Nyuszi** is lehetne. A nyúl mellett találunk némi sárat, amivel lenyomatot vehetünk a tepsifűlök lábáról. Ismét megvannak az összelevő egy varázslathoz, mégpedig a **Skeptic**-hez:

- **Sweet and Sour Sauce** — van
- **Rebbit Footprint** — tozse
- **Lucky Horseshoe** — egy lefelé fordított lópatkó
- **Reptile Taars** — ez már régóta van



Ez azonban még nem kész varázslatot ad, csak egy szörumot, ebből varázslatot csak a **Kőtség Ottáránál** lesz. Menjünk tovább kötelekre. Itt egy kötelet látunk egy szakadék fölött. Megpróbálhatunk **Tarzan** módjára átugrani, de nagyon nem lesz jó vége (a program szerint **Zanthia** fogókúrása nem volt olyan sikeres, mint azt ő gondolta), úgyhogy csalogassuk magunkhoz a kötelet a bottal (a közlekedés ezen módját a jövőben nem részletezzük). Így sikeresen átjutunk, és az üvegokba töltött **Skeptic Sarum**-ot fogjuk az ottára. Menjünk vissza, és has-sunk mag két transzban lévő egyént, majd jöjünk vissza a második körért, és rendez-zük le a harmadik transzos személyt is. Most akkor irány a sorfű háza. Itt van valami érdekes a vízben, ez tulajdonképpen egy kulcs, amit a patkómágnessel halás-zhatunk alá. Most menjünk be a házba (a sorfű időközben ottantorgott a bojárát elől). A börtönben meglepő módon **Marko**-t találjuk, aki közli, hogy segíteni jött (má' meg-lin...), de valaki közben leütötte, és nem áttana, ha kiocongódni. Nyissuk ki az aj-tót a kulccsal. Nem nyertünk, bajtört a sorfű, és losított **Zanthia**-t is. Sabaj, a kulcsot a **Zanthia** cellájával szemben lévő horogra akasztotta, úgyhogy lóránthatjuk a patkó-mágnessel. Ismét nem nyertünk, megint bejön a sorfű, és kidobja a kulcsot az abla-kon, egy éppen arra repülő hal pedig bo-ryelli. A megoldást a cella sarkában talál-ható priecs (?) adja, námi próbálkozás után ugyanis **Zanthia** egy mozdulattal felfejti az egészet. **Marko** ad egy horgot, úgyhogy kész is a horgászucc (a csali mag majd én leszek...). Az ablakon keresztül ki lehet fogni a halat (úgy látszik, az ablakon kitre-pülő tárgyak valami reflexet váltanak ki a lókórt uszonyosnál), akiből **Zanthia** sajátos mozdulattal kiveszi a kulcsot. Végre feltá-rulnak a kapuk, és mehetünk tovább. Fal-kereshetjük most a hajós mókust, aki vi-szont az Istennek se hajlandó elvinni min-ket **Volcania**-ra, és a **Mustár-azigátor** is csak abban az esetben, ha váltunk jegyet. Jagyet a kocsa közelében tanyázó tisztvi-selőtől lehet venni 3 aranyért — annyi vé-latlanul van nálunk. Váltjuk meg a jegyet, és menjünk a hajóhoz. Adjuk a jegyet a ka-pitánynak, mire beszállhatunk és indulás... ..ami úgy történik, hogy leeresztik a rudak-ra kötött kukacokat, és a hajó orrához lán-colt halez a kukacok után indulnak... A ha-jón dobjuk a patkómágnest az irányító mel-lotti kötelecsomóba. Így sikeresen ottérítjük a hajót **Volcania** felé (ha nem dobjuk be a mágneset, akkor tényleg a **Mustár-szigetre** kerülünk, ahol tényleg vannak kannibálok; de! látni indulva tényleg találkozunk is vo-luk, és tényleg megfoghatunk minket, a játé-k pedig tényleg végetér — kivéva, ha a mara-dék szendvicset odaadjuk a tónóknak, ok-or leléphetünk...). Ahogy közelítünk **Volcania**-hoz, a legénység teljesen betörik, és jó ráérzéssel a vízbe dobják **Zanthia**-t, aki a partra úszik.

**Volcania** nagyon érdekes hely: 16 helyszín van, körbe lehet menni. Van egy csomo-

tengericsillag, homokdóll és a kagyló. Vala-mint 3 tisztviselő, akikbe ezeket lehet töltö-getni, minden eredmény nélkül. A kezdő-helyszíntől kátóval költre van az egyik, ezzel beszélve kapunk egy tollat, a kezdő-helyszíntől 3 képpel nyugatra van egy má-sik, ez 2 tengericsillag lefizetése után ad egy piros bőrdossziét. Körbe-körbe járkal-va találunk kell még két nehéz követ, va-lamint találhatunk egy botot és egy üveget. Találkozunk egy örült jellegű, más orszag-beli varázslóppival, aki szintén a lejáratot keresi (és szintén nem találja). A kezdő-helyszínen van egy levegőfúró lyuk, ahon-nan az üvegbe forró levegőt tölthetünk. A forró levegő, a vörös bőrkönyv és a toll so-gítségével készíthető **Repülő Cipő** varázslat, csak éppen semmit nem tudunk vele kezdeni. A kezdőhelyszínen lévő lyukba beleugorhatunk, és ha van nálunk legalább két nehéz kő, akkor sikerül lejutni a föld gyomrába.

Ez ismét egy roppant bonyolult hely: lega-lább 5 helyszínből áll... A kezdőhelyszínen találunk egy nehéz követ, valamint egy ten-gericcsillagot. Balra van egy újabb kő, meg egy üveg. A kezdőhelytől jobbra újabb ka-vics vár ránk, valamint egy bot, a pálmafá-ról (?) pedig szedhetünk kristálybelyhot (de szép szó...). Menjünk tovább, ahol is-mét egy kőre lelünk, valamint egy ólomda-rabra, ami kis (nagy) fantáziával egy szívro-is hasonlíthat, változatosan aranyra. Az itt rezidens szauruszst most kékutyaként fog-juk kezelni: dobjuk oda neki a botot, mire ő visszahozza. Dobjuk oda még egyszer, de most **Zanthia** huncutul elrojtja az ágat a háta mögé, a „kutyuli” pedig tőpréngés közben nekimegy ennek-annak, és némi mennyo-zetomias után a két kis levegőgömbörlből egy nagy lett. Ebbe már beleugorhatunk, és két fekete kavics lesz a jutalmunk. Itt az ideje a **Taddy Bear Potlon** elkészítésének, összo-tevőt!

- Fuzz
- **Haart of Gold**
- **Two Black Pebbles**

A mackót szedjük elő az üvegből, majd menjünk vissza a **T-Rexos** helyre, és ugo-runk a gyík hátra. Barátunk végigcipeli a helyszínen, annyi haszna lesz a dolognak, hogy begyűjthetjük az egykori piros ruha egy darabját. A kezdőhelyszínrre jutunk vissza, trány balra. Észre lehet venni, hogy amikor újra meglátogatjuk a helyszínt, a **Tricentops** (vagy valami hasonló) mindig másképp áll. Ha a nagy ajtó felé néz, az nekünk jó: lengessük meg előtte a piros szövetsdarabot, és ókolmo szápen nekíro-han az ajtónak. Mi pedig végre bomeho-tunk a **Horgonykő**ak termébe.

**Horgonykő**ben nincs is hiány, csak éppen megjelenik a felszínben megismert dilis va-rázsló, és kőtekodni kezd. Ez még a ki-sobbik bel, de megjelenik **Marko** is egy portálon, és közli, hogy minden oddigi csalekedetünk teljesen fölösleges volt (nem kellett volna kiszabadítani a börtönből?), mert a probléma igazi forrása a **Sora Kere-kálnél** van, amelyek túl vannak még az **El-varázsozott Erdő**n is... Kb. eddig jut, amikor a portálon megjelenik a Kéz, és elviszi **Marko**-t magával. A dilis pipi is elmegy egy portálon keresztül, sőt mi is rögtön távo-zunk, csak alóbb felvesszük a **Marko** által elejtett lapot, amely a mi varázskönyvünk-ből való. A távozást az Innen egygyal vis-zább lévő helyszínen lévő platform fogja elősegíteni (az, amelyik a fájában áll). Az öt helyszín közül négyen található egy kis kúpcska, amelyben láva foryog, valamint van nálunk 4 db nehéz kő is... A kijutást in-nen már mindenkinek a lanfázására biz-zuk...

**Zanthia**-nak tehát sikerült egy kijutnia a földalatti világból. Takaros repülés után egy X-formájú növényzettől olamben landol, majd némi sopánkodás és ruhacsere után vízszakapjuk az irányítást. Az érkezesünket jól

reprezentáló lyukból vagyuk fel az üveget, majd a fák mellől a tobozt (ezt a lákkal folytatott rövid párbaszéd után leszi meg hós-nónk). Ránduljunk át a nyugatra található helyszínrre. Itt egy szigorú lovagot lelünk, valamint egy rakás tárgyat. A pisa-i jellegű fardo toronyban egy diót találunk, jobb ol-dalon fent pedig námi mohát. A mohából kétszer is vagyunk, akkor az alatta lévő kő magindul, majd rövid showmúsor után megáll, ezt is gyűjtjük be. Jobb oldalt lenn néhány gallyat, a tovat mellől pedig havat vehetünk fel (remáihetőleg a havat minden-ki felismeri...). Menjünk most vissza a fák-hoz, és tegyük a gallyakat a középtájon lö-vő nagy kő mellé, majd csiloljunk szikrát a kavicssal. A gallyak elégnak, és szonol ka-punk (a buta Tormészetelek meg ehhoz év-milliókra van szüksége...). Ujabb varázslat következik: **Hagyományos Hőember**.

- **Snow** — a hógolyó meg fog felelni
- **Charcoal** — éppen most csináltunk
- **Moss** — llyonunk is van



Menjünk vissza a lovaghoz, és adjuk neki a varázslatot, amely egy szép kis hőembert generál előtte. A lovag máltatlankodik, hogy monopság már ki mindenki nem bók-lászik orra, elviszi a hőembert, majd leláp. Szabad az út nyugatra. Ez ismét egy érde-kes helyszín: két ember, valamint egy mini-mum 300-as méretű táb játszik fogócskát. Minket azonban jobban érdekel a bal olda-lon lévő, elég rossz kondícióban leledző szobor. Az egyik varázslat (valami „Jó lett helyábe sommi jót ne várj” jellegű) azt mon-dja, hogy jótéteményként fonyeskaunk ki egy szobrot. Rongyunk ugyan nincs a lő-nyasítéshaz, viszont a **Mágnes** talán segít-het az orsón olmos színű szobron... Less csodat: a szobor arannyá változott, és meg-jelen mellette egy kinyitott láda. A ládában találunk egy dobót, valamint egy valami-t. Mielőtt visszamennénk a fákhoz, vagyuk magunkhoz a makkot a szobor melletti ta-ról. A fák szeretőnának újra táncolni, de eb-ben megakadályozza őket valami varázslat. Talán a dob segíthet rajtuk? Vagyuk a hangszert a fák (fűk) melletti tönkre (egy szorgalmas favágó munkájának eredmé-nyére), és a pergő ritmusra az egyik fa rög-tön táncba is kezd (érdekes látvány...). most már szabad az út kőlet felé. Itt egy randkvívű érdekes, mokus-maghejtású sífel-vonóval találkozunk. A munkaező tarmész-tezen pont akkor akar ebédelni monni, ami-kor mi beszállnánk, de a **Mágnes** segítsé-gével kideríthetjük, hogy korantsem válet-lenről van szó, csak a szemteien rácsáló-nak nem vagyunk szimpatikusak. Adjuk oda neki sorban a tobozt, a diót és a mak-kot, mire erős utálokozás közben elfogyasz-tja őket, aztán hálából íthagy minket ésas kofesben a felvonóval. Megpróbálhatjuk a felvonót **Zanthia**-meghejtására átfedfinlátni — az működik is, de ilyenkor kicsit nehe-zen tudna a hölgy beszállni a kocsiába... A megoldást az átlándóan mozgó kavics adja: dobjuk a korékba, és máris beszállhatunk a felvonóba. Kb. félúton parázs jelenetnek le-hetünk tanúi: az egyik lefelé jövő kocsi-ban **Marko** éppen szemere hány a Kéznek, aki viszont szépen iebillenti a kétbalkozas va-rázslót. **Zanthia** raménykedik, hogy tökfel-utótt kollégájának nem esett baja, majd ra-zígnáltan tapasztalja, hogy a Kéz megállít-totta a felvonót, és a továbbiakban megszűn-a kell.

Fel is mazzik szépen — mi csak az utolsó métereket látjuk... Well, nem szívesen jut-nánk össze egy ilyen jó aróben lévő hölgy-

gyel... A hűvös klíma miatt Zanthia szmet át-  
ötözik, majd folytatódhat a játék. Vegyük  
fel a háziko oldaláról a seprűt és a tollseprűt,  
majd beszéljünk a gyerekekre vigyázó  
anyával *Zanthia* ámuldozik, hogy milyen  
szép gyermeke van az asszonyságnak, az  
asszonyság pedig biztositja *Zanthia*-t, hogy  
sem a gyermek, sem ő nem állnak szóba  
ldogenekkel, Hülye képmutató... Annál is  
inkább, mert a **Mágnas** azt mondhatja vote,  
hogy az őt egyetlen igazán érdeklő dolog  
az örfási ékszer. Na, olyat majd kapsz...  
Szédjünk fel egy kis havat a szakadék szé-  
léről, majd menjünk be a házba. Itt nem  
lesz sok dolgonk (ugyanis a két időtől hi-  
ába is kunyerálnánk masztólszerelést),  
vegyük megunkhoz a polcra az üveget,  
vagyunk fel egy ágyugolyót (a bal oldalon  
van 3 db), vakarjunk le a bal oldali tróleárról  
egy kis pózsmát, és mar távozhatunk is.  
Változtassuk arannyá az ágyugolyót — ez  
is meg fogja tenni ékszer gyanánt... Ahogy  
odaadtuk, anyuka rögtön megszűnik gon-  
dos anyukának lenni, így elvehetjük a gy-  
rektől a nyálókát. Ujabb varázslathoz ér-  
keztünk, ez a **Főrtelmes Hóember**:

- **Snow** — a hógolyó, ugyebár
- **Musk** — az lenne a pózma
- **Feathers** — a tollseprű jó lesz ilyen célra
- **Sugar** — a nyálóka cukorantálma hivottot  
ellátni a feladatot



A varázslattal ígyuk meg — hat, hóembernek  
főnylog ológ iórtolmas, inkább egy yeti-re  
használt... Menjünk be a házba. *Zanthia* lel-  
veszi a remítő-pózt, a két vadász pedig ék-  
tolen röhögésben tör ki. Hamarosan azon-  
ban lelgy a vigyor az ajkukról, mert  
*Zanthia* mögött megjelenik egy aszerolemit-  
tas yeti (ez most valódi). A havasi ember  
nem is tévovázik sokat: némi csókolgatás  
után elviszi *Zanthia*-t a barlangjába.  
A barlangban tovább folytatódik a kexjele-  
net, egészen addig, amíg *Zanthia* jól polon  
nem vágja a yetit, és vissza nem vedlik em-  
berré. Nincs mese azonban, a yetinek így  
is nagyon szimpatikus (sőt, a yeti is na-  
gyon szimpatikus *Zanthia*-nak, csak éppen  
nagyon rosszkor jött a dolog, nem szabad  
most késlekedni...). Vegyük fel a lent látha-  
tó párnából a tollat, a pózsgó mellől pedig  
az édességet. A tükör előtt találunk parfü-  
möt, a yeti mellett pedig egy üveget, és  
most távozhatunk a barlangból. Elég álme-  
neti távozás lesz... A barlang előtt jégcsa-  
pok lógnak lefelé, valamint a földön is van  
egy pár, szédjünk össze min. 3 darabot.  
Próbáljunk most felmászni a jéglelőn. Nem  
fog marni: túl sáros és túl meredeken lvol  
felfelé. Viszont he a jégcsapot próbáljuk  
mászószerszámként alkalmazni, akkor már  
mászunk is felfelé (*Zanthia* ismét tanúbí-  
zonyosságot tesz kiemelkedő fizikai képessé-  
géről), de rögtön megjelenik a yeti, és le-  
szed minket. Sebaj, próbálkozzunk ismét!  
*Zanthia* ugyan nem hajlandó még egyszer  
megpróbálni, de megárhozik a két lökőtt  
vadász. Természetesen eszük ágában  
alncs bemeni a barlanga, úgyhogy ismét  
nekünk kell kitárolni valamit. Következik a  
játék 2. legdurvább ötlete: ismét összedo-  
bunk egy **Főrtelmes Hóembert**, de most  
más összetevőkkel:

- **Snow** — egy jégcsap
- **Musk** — a parfüm (ez volt igazán vad)
- **Feathers** — tollunk éppen van
- **Sugar** — a dobozos édesség

(Ez volt egyébként a fizikásos alapon elko-  
szult varázslat...). *Zanthia* még egyszer  
nem hajlandó beöltözni yetinek, de bool-

tozethetjük a vadászokat. Nagyon szépen  
fognak kinezni, a yetibe is lobbant, és  
ezúttal őtet viszi el babusgatni (hogy az el-  
sődleges nem jellegeken hogy fognak  
meggyezni, az kordos...).), mi pedig a  
jégcsapos megoldással távozhatunk. Az  
egész afför értelme egyébként az volt, hogy  
feljuttatunk a helyre a yetit.  
Az út kelet felé vezet. Itt egy luresa házat ta-  
lálunk, lépünk be. Nos, ez lesz a játék leg-  
durvább ötlete, a híres **Szűrvány-Szoba**.  
ban vagyunk, ahol a híres **Szűrvány-Gép**  
lalálható, csak sajnos valaki kisse megrom-  
gálta, és az üvegek, amelyekben a hettéle  
színű folyadékoknak kellene lenniük, üre-  
sek. Természetesen a mi dolgonk az, hogy  
megtöltsük őket. A szobában a következő  
speciatítások vannak: a padlóra nem tehe-  
tünk le tárgyat, ha valamitől meg akarunk  
szabadulni, azt dobjuk bele a **Fenakettlen**  
**Szemesesbe**. Ha felépünk a házba, a  
**Mágnas** kívül minden tárgyunk elveszik.  
Van a jobb oldalon egy 3x3-as polc, amely  
mellett van 3 kétállású kapcsoló. Ennek  
megfelelően a polc 8 darabos, az aktuális  
9-rekeszes résztől a kapcsolók állásától  
lugg. Itt megtalálható meindrom minden  
tárgy, amivel eddig a játékból találkoztunk,  
és ha valamit elveszünk, az a polc ol, majd  
visszatartása után újrateherelődik. Cél a  
következő: össze kell dobunk 6 db va-  
rázslatt és még egy lötyöt. Mivel ezek  
mind különböző színűek lesznek, ezeket  
legyük a **Szűrvány-Gép** üvegoiba tölteni.  
Akkor hát keverjünk egy jó nagyot (úras  
üveget úgy szerezhetünk, hogy valamit  
beolontunk az üstbe, majd az üstöt kiürít-  
jük, vagy úgy, hogy megitatjuk *Zanthia*-vat  
a torró vízzel).

- **Zöld: Swampneke Potion**
- **Világoslila: Skeptic Sorum**
- **Sárga: Abominable Snowman**
- **Piros: Flying Shoes**
- **Nerence: Sandwich Potion** (a mustárt is-  
met nekünk kell generálnunk a retokpor-  
bót és az ecetből)
- **Kék Teddy Bear Potion** (csak álomszív  
van, ismét annyira kell változtatnunk)
- **Sötétlila Amethyst Blueberry**

Ha ezzel megvagyunk, akkor ontsuk bele a  
színes lötyöket a megfelelő üvegekbe. Le-  
het próbálkozni: a kombinációk száma  
mindössze 7! (az annyi, mint 5040). Talán  
azonban megkönnyíti egy kicsit a dolgot az  
a tény, hogy a jó helyre öntött folyadékot  
nem vehetjük vissza kis üvegünkbe... Ha  
sikertől mindent a helyére öntenek, akkor  
végig elindul a **Szűrvány-Gép**, és egy  
hatalmas szűrvány (ki hitte volna...) töli ki  
a házba, és elhagyózik a mosszeségbe.  
Hagyjuk ol a házikat. A tárgyaink ugyan el-  
vesznek (kivéve a **Mágnest**), de a ház jobb  
oldali sarkénél szerezhetünk jégcsapot,  
amely segítségével felmászhatunk a ház to-  
tjére. *Zanthia* némi szorongással lenkedés  
után elindul a **Szűrványhídon**, majd  
némi kellemetlenség okad a Kezzel, eki  
miatt könyöken elveszteni egyetlen jég-  
csapot, és ezért nagyon dühös lesz (vaih  
miért?). Ujabb átöltözés: ezúttal tiszta  
**Rumbo**, csak női kiedásban. Irány tovább,  
egészen addig, amíg egy jó nagy házhoz  
nem érünk. Itt a bemenetelt megakadályoz-  
za egy sugárnyaláb, amit némi tükörözéssel  
egy arany parabolaantenna (?) közvetít  
elénk. A **Mágnas** viszont ólommal fogja a  
kellemetlenkedő műszert ólommal változtatni,  
és máris szabad az út. Bent először a  
jobb telt található kőarcokhoz menjünk,  
amelyek egytől egytől *Zanthia* ismerősei itt



ismét lehet szidni a késztők anyukáját. Ez  
itt lényegében a **Henol Tornyal** feladvány,  
csak kisse megfordítva. A dolog lenyege,  
hogy egy tornyon (itt lyukban) van x (itt 5)  
eltérő méretű tárcsa nagyság szerinti sor-  
rumban, és ezt úgy kell áttenni egyik üre-  
se a kettő közül, hogy egy lépésben egy  
tárcsa kerülhet át egy másik eszlopra (lyuk-  
ba), és egy tárcsára sem kerülhet nátnál  
nagyobb (itt kisebb) tárcsa. A tárcsák álho-  
lyozóse itt úgy történik, hogy kijelöljük a  
tárcsát tartalmazó lyukat (a szobor szeme  
kinyitlik), és kijelöljük a célhelyet. Lohat  
próbálkozni... (akinek nem kanyara a logi-  
ka, annak egy very quick guidance E toja  
jelőlni az eredeti lyukat, C a célpontot, K  
pedig a harmadikat, a kétbetűs jelölések  
természetesen honnan hová elapon mon-  
nek, a megoldás: EC, EK, CK, EC, KE, KC,  
EC, EK, CK, CE, KE, CK, EC, EK, CK, EC,  
KE, KC, EC, KE, CK, CE, KE, KE, EC, EK,  
CK, EC, KE, KC, EC). Először pakolunk át  
az első lyukból a másodikba, ekkor kinyitlik  
a szobor szája, és kapunk egy fogaskere-  
ket, aztán rémölünk át a harmadikba, most  
kapunk egy nagyon ismerős botot. Hagyjuk  
ol a helyet, és menjünk most a bal oldalon  
található gópterembe. *Zanthia* nő ösztöne,  
varázslói képességei, valamint az ajtón  
lévő lohat segítségével megállapítja, hogy  
**Kyrendia Kerekai** ebben a szobában van-  
nak. Ott is vannak középen, és az egyik  
tengelyről hiányzik egy fogaskerek. Tegyük  
vissza a hiányzó alkatrészt. Természetesen  
ez nem elég: a szörközet alaposan be is  
van ragadva. Ezen a botot segíthetünk.  
Ahogy a gépezet megindul (és *Zanthia* na-  
gyon örül magának), megjelenik a Kéz, aki  
magával hozza a csinosan összekötözött  
**Marko**-t. Ime, a végső összecsapás. Igen  
drámai...  
Clickelünk a Kézre, mire *Zanthia* hősiesen  
nehelgrik **Kyrendia** remének, de egy kisse  
dolos polontól visszarepül klindulóhelyzetbe.  
Akkor próbáljuk **Marko**-t kiszabadítani.  
*Zanthia* ol is indul, de a Kéz kisse összola-  
pitja. Reload game... Esetleg megpróbál-  
hatnánk kikerülni a Kezet, click például az  
egyik botocskán. Első forduló sikeres. Most  
click a Kezen, ismét egy sikeres kikerülő  
hadművelet. Ujra click a Kezen, és végig az  
időközben kiszabadult **Marko** segítségével  
lelőjük azt a rohadt Mancsot. Rövid idő  
múlva szepen felszálldosnak a maradvá-  
nyai — a fogaskerekok megtették a magu-  
két *Zanthia* oklendezik egy jót, **Marko** po-  
dig pártfogásába veszi a hőlyget, de az a  
hőlygnek nemigen tetszik, közben jól elvi-  
taikoznak. Happy end...

Ezek után elővashatjuk a credits-listát, va-  
lamint megcsodálhatunk néhány dobil joto-  
netet a játék szereplőinek részvételével.  
A végső képek teljesen horror jellegűek.  
Sötét van, és egy elhagyott kastély mellett  
egy szobor ácsoreg. Fejen jellegzetes sap-  
kát: **Kyrendia**-ban minden udvari bolond  
ilyet viselne, ha nem tonne belitva Hinte-  
len vittámlani kezd, és ez egyik villám bele-  
csap a szótiorba, amelynek lassan mog-  
mozdulnak az ujjai... Na mi van, mi van,  
csak nem a 3. rész előzetesét láttuk?



ismét egy játék, amelyről nemileg vegyes  
örzelmekkel kell nyilatkoznunk. A grafika  
gyönyörű (bár a teljes végiglátásos után  
nemileg 17 mega alá lehetne tippolni), a  
poének rendkívül blódek, a zenék vi-



szont... Egész jók, de véleményünk szerint túl sok van belőlük, az egyes zenékra pedig nem fordítottak elég figyelmet. A játékmenetet némi kettősaog jellemzi: az első két rész (Kyrandia és Morningmist Valley) véleményünk szerint nagyszerű, jól felépített, viszont a többi hely-

szin kismértékű (ezért is maradozott el egyre inkább az égtájak szorított útbálgatás), rövid, és általában egy-két (szorított) igen nehezen kitalálható trükkre épül. No mindágy, Erretele sohasem volt szokás agyondicsérni a játékokat, a részle-

tesek kritika inkább a hibákra vonatkozik. Mindent egybevéve a Kyrandia 2 nagyszerű játék, érdemes végigjátszani — de megnézni (és meghallgatni) mindenképpen.

• Bryan

# Fantasy rout

Nos, akkor folytassuk ott, ahol abba hagytuk a múltkor:

- **GNÓM (Gnome)** A törpek tokenai, bár azeknél alacsonyabbak. Nagyon sokáig, akár 650 évig élnek. Ennek megfelelően okosak. Hajuk leghár, bőrük sötét. Mint a törpét, ők is szeretik és szakértőik a drágaköveknek. Mmél jobban atkerülük a lakott területeket, nem kedvelik az árterekel és tündéket, de NEM ROSSZAK, a törpékkel viszont IOLban vannak. Mivel a sziklás ordei hegységnek urogeiben, barlangjaiban élnek, ezért az ettani átlakot nyelvét megértik. A varázslatokkal a törpöktől hasonlóan ellenállók, Intraktusuk is ur. Egyébként intelligensek, talán a legintelligensebb faj (azzel vagy úgy láthatókoztunk, hogy technikailag fejlettek és állandóan kutainak, kísérleteznek, vagy hogy remek és hatalmas Illuziómesterek, mágusok...). Humorasak és sokszor komolitalanak, veszélyérzet-néklük. Goblitok és koboldok ellen előnyvel támad, ellenben a mumusek (BUGBEAR) és az előzőek hátrányával támadhatnak rájuk. Vannak Felzsiniek és Földalattiek.
- **FELTÜNDE (Half-EM):** Ez a legelterjedtebb kevert faj. Inkább a tündékhez hasonlóan, mint az emberekhez, de mindkét faj tulajdonságait magukba egyesítik. Ez nagy előny, csakhegy lassabban fejlődnek, mint „egykomponenau” társaik, legalábbis lelki enelemben „zavartabbak”. Magasságuk több mint 175 cm, körülbelül 250 évig élnek. A természetet szeretik, ugyanúgy, mint tünde őseik, művészi itajianuk vannak, de nagy adag tudásvágy és ambíció is szorult beléjük. Nem formálnak közösségeket, inkább ideális vezetőik, sokrétűségük miatt. A legtöbb kaszi közül ők választhatnak, de mncsart saját nyelvük, örökök hivulólók, igazából nem tartozhatnak sehova. 30% esélyük van ellenállni a bájoló és altató varázslatokra. Rejtett bejárásokat képesek felledezn, főleg akkor, ha keresik is. Ugyanez vonatkozik a véletlenül lakart és természetes akadályokkal (norm direkt) fedett bujáratokra is. EZ A TÜNDEKNEL IS IGY VAN!
- **FÉLORK (Half-Ork):** Brutálisan erősek, robosztusak, nem trit nagysak. Orruk tömpe, arcuk ronda, agyfaik sárgák. Széles lapátkezüik van, nagy karmokkal. Viszonylag rövid ideig élnek, barlangokban és föld alatti odúban. Nem lehetetlen gonoszak, sokuk egészen máshogyan élnek, mint ork őseik. Néhé szintén különállók és vezetőik. Előnyben részesítik a buzogányt, bunkót, cséphadarót, korbácsot és lárdzsákat, hajlódárdákat. Speciális védelem vastag bőrük, ezért védettek a rovarok ellott, legalábbis egy szintig. Hallásuk igen IOL, és megadható nekik 27,5m Intraktus. Az ételmérgezés nem nagyon fogja, ellenálló a rothadt étel-lökkel és bizonyos mérgekkel szem-

ben, nem csoda, mert O'VÁRA BIRJA A SÓRT és az EROS SZESZEKET, a nagy larú ork nőket, a COOL bulikat, stb. Ezen kívül tritüdtlen bűdösök, habár obben különböznek a hétköznapi orkóktól, akik SOHASEM mesakodnak... nna, ők agy évben kb. kétszer is!!! Megörzik szaglás útján valaki közeledését, főleg akkor, ha figyelnek is rá. Esetleg mag is mondják, ki az illető, ha IOL ismerték.

A BESOROLÁS néhet magát a jellemet, de általában annak alapvető részét jelent. Két egymást kiegészítő része osztható:

- Hogyan viszonyul a pota az élethez, a törvényekhez. Tehát lehet: **törvényes (Lawful)**, **semleges (Neutral)** és **törvénytelen (Chaotic)** Jellemzők:
- **TÖRVÉNYES:** Betartja az előírt és ésszerű törvényeket, sőt, a rendet és a legyelmet szorati és arra it törekszik. A környezetét maga fölé helyezi, lelkiismeretes. A Rend magából a Minden-ségből ered...
- **SEMLEGES:** Az „arany középut”, a két ellentét között. Nem a közös érdekeket követi, de ha kell és ésszerű, akkor igen. Racionális és nem olvakult vagy fanatikus. A Középut a Hannóniit léte-tetela...
- **KAOTIKUS:** Erdektelen és zsernok. Mindenkinek az ő s'ggét (—iojáaá!?) kell „nyelvrendszerevel érintenie”, Éljek Én, ezután Senki!!!
- Másik fontos besorolás az érzelmi és lelki a lelki boálitottságot is jelenti: **ixúbban a Jó (GOOD)** és a **Gonosz (EVIL)** dolgairól van szó. Itt is van **semleges (NEUTRAL)** osztály. Az első kettő tulajdonság lényegre érhető, utóbbi esetében arról van szó, hogy az illető szinte az állatok szintjén és egyszerűségével él — nem kell osztályozni, ösztönszerűen kell élni!!!

## MEGPRÓBÁLOK VALAMIFÉLE LEÍRÁSSZERŰSÉGET ÖSSZEDOBNI:

- **Törvényes Jó:** A szervezett társadalmi létre törekszik ilyen pl. egy NAGYON váltásos pap, vagy egy uralkodó...
- **Törvényes Semleges:** Szintén a szervezett társadalom a „lételeme”, de inkább irányított, mint irányító. Pl. egy bíró, vagy hűségese katona...
- **Törvényes Gonosz:** Saját érdekei szerinti alakít és irányít. Pl. diktátor, parancsnok...
- **Semleges Jó:** Az egyetemes egyensúlyt képes áthágni törvényeket. Pl. egy helytartó, aki felülbírája az uralkodó hatalmat a saját lelkiismerete szerinti
- **Semleges semleges:** vagy Valódi semleges: Elkerül az ittkozést és bírástodást, de az egyensúlytól képes valamelyik oldalnak segíteni — ha nem telet meg neki, akkor képes állni. Nem gyakori. Pl. egy lovag, aki megtör bármelyik társaságban...
- **Semleges Gonosz:** Saját magával törődik és onon érdekei helyezi előtérbe. Pl. \*\*\* rosszindulatú kereskedő

- **Kaotikus Jó:** Saját utukat járó erős egyéniségek, maguk módszereivel itrik a „másik oldalt”. Pl. egy szentéletű lovag, vagy egy magányos kőza.
- **Kaotikus Semleges:** Szabályok és öröklök nélkülek, semelyik oldal sem ismerik el — egyszerűen tesznek mindenre. Pl. „kissó” hibbant egyént, bolondok... (Mi van már megint? Szóli valaki? CoVboy)
- **Kaotikus Gonosz:** Senki más nem létezik és nem érdekes számára, csak a saját érdeke — ezért mindent elvesz, amit tud. Pl. katózek és/vagy elacsony intelligenciájú lönyek...

Természetesen azért mindenkinek lehetnek lelki problémái és ezért megeshet, hogy egy gonosz mágus nem áldoz fel egy szép-termaú kts szűzecske (ekkora örütséget!!! Most vagy áldozza fel, vagy... be-szólóssan vele. Vagy EGYSZERRE mindkettő...). Természetesen az ilyen bolond cselekedetek lehet ellensúlyozni pl. egy lalú kiírásával... Ha valakinek megvaltezik a besorolása, akkor az addigi főpeseit elveszti, csomó dolgot újra kell tanulnia, barátait elveszítheti, és egyéb ilyen nyálantságok.

## KASZTOK

### • FEGYVERFORGATÓK (Warriors)

Minden legyvert és vórtet használhatnak, erősek és bátrak...

### Harcos (Fighter):

Legfontosabb tulajdonsága és meghatározója az erő. Bármilyen besorolású lehet és minden fegyvert, pajzsot és vórtet használhat, mágikus változatban is. Specilizálódhat, az egészség HP-plusz pontjait specilálisan kapja. Minél magasabb szintet ér el, annál több kisorójo losz és annál nagyobb hatalma. Amedig sikeres, hűségese követői lesznek, fő-sőbb különlegesen képzett testőrei is — egyre erősebb fegyverekkel, vértőzzel és kiegészítőkkel (nyitluskák, harci mő-nek, mágikus cuccok...). Hogy toborozzon, nem árt földbírók és kástély, vagy vár. No meg hírnév.

### Lovag (Paladin):

Besorolásként CSAK Törvényes Jó ember lehet. Az Erő számít nála is a leglényegesebben, de a Karizma (nem a karizma?) is fontos. Az igazság, hűségese, bátorság és a nemesség az alapelvei, ezeket fejleszt. Speciális dolgait vannak; érzékelik a gonosz szándékát/ot és magát a rosszindulatú lönyv-eket, ha arra koncentrálnak. Immunlnsak a betegségekkel szemben, gyógyíthatnak, gonosz lönyök támadása esetén védő jellegű aura veszi körül — onnek egyetlen hibája az, hogy ha még elfojtódik is, akkor is feltedezik!!! Mondjuk egy lovag ritkán (=szinte SOHA) bújl el. Az élőhalottakat el bírja üzni, mint egy nála két szinttel alacsonyabban lévő pap. Nem gyűjthet vszront vagyont és nem lehet bíróka, jo-védelménél 10%-át saját rendjére kell fordítania.

Hát ennyit erre a hónapra. Olyan ismerős ez a duma, az ULTIM VI-nál már meXoktam, hogy mire belelendülnek, mindjárt lels lőnek.

• JAHNY (Mr ACEface stb.)

# PLUS4 SAROK

**KÖZÉRDEKŰ:** a PLUS/4 ellátottsága szó-  
pen fecsészött ama hulló effele alá. Ezért  
ha nem készülnek programok,  
kénytelenek leszünk „beesukni a bahót”.  
Vagyis a PLUS/4 SAROK könnyen eltűnhet  
az újságból!!! Tehát, készítsenek illetve írja-  
tok át programokat, akár terjesztésre is —  
mágyarul: ha elkészítesz egy programot,  
akkor pénzért terjesztheted (pl. velem).  
Aktualitás lehetne pl. a GALYA átlrása. Ez  
nem vlc, Oléssák maestro is benne van e  
dologbón. Nos, várom a jelentkezőket a  
CoV címén (COM-WARE Kft., 8p., Pf. 363.,  
1519), a borítékra NE FELEJTSD el ráírni,  
hogy PLUS/4 SAROK! A másik dolog,  
hogy egyre kevesebben küldték be vala-  
mire való használható anyagot a Plusi  
témában, vagyis, ha nem csipkeditek ma-  
gokat, és a kérdőívek eredménye is azt  
mutatja, akkor biztos, hogy lehúzzuk a  
rolót, csak azt nem tudjuk még, hogy  
mikor.

**SAJNOS,** összesen kb. 3 program maradt,  
amiről normális leírást lehetne készíteni:  
elsősorban a **MAGIC CANDLE**, valamint a  
**SCAPEGH0ST**, és a **CORRUPTION** —  
csak hogy azakhoz magasabb szintű angol  
nyelvtudás szükséges, mint az addigi  
adventure-ökhöz, ezért kevesen is játsza-  
nak velük. Az a megoldás marad, hogy  
most egy rövidebb jellemzős/leírást adunk  
az egyikről... a következő számokban pedig  
— ez még nem biztos — a **MAGIC CANDLE**  
LEÍRÁSA következne, térképpel egyetem-  
ben!!! Vagy „utolsó rugásként”, vagy egy  
szép kis bevezetőként (azt hiszem itt erről  
van szó, hogy ha nem készülnek játékok,  
akkor egy szép kis elbűcsúzás lesz, ha  
meg igen, akkor hajrá!).

A **COV MOOO! NEWS** a fenti indokok miatt  
„megszűnt” (kemény egy szám után,  
amit nem tettünk közzé...), a **COV SUN**  
**NEWS** viszont megrendelhető... remélem  
már mindenki tudja, hogy mi is ez a két 1  
file-os **CoV-kiegészítő** újság...

És akkor a...

## NEWS

A mostani anyag összeállításában Itt,  
Semogyvári Zoltán segédkezett **THANX!!!**

**WILOFIRE [TCFS]** — Eoz egy bónus játék  
a **Nekespper**-hoz (news). Lövöldözni kell  
egy másra, vagy a géppel párbajozni. Ke-  
zelése:  
‘F1’ — egy játékos;

‘F2’ — két játékos;  
‘F3’ — pályabeállítás, 1-9  
‘HELP’ — zene ki/be;  
Indulás után különféle falak választják el  
egymástól a játékosokat. A szint növelé-  
sének megfelelően egyre több úfó száll  
fel a pályán (ekadályozzák a lövöldöz-  
ést).

**BUBBLE TROUBE [WLS]** — fészülget...

**TETRIS [TIGER]** — egy ogész  
lomezoldalas OLI játék;

**OAME [DCD]** — logikai játék;

**MINDBREAKER [TIGER]** — szép kis  
memória-játék. Kezelése:  
‘F1’ — hány játékos (1-2) gyűródik a  
gepen;  
‘F2’ — a kártyák felvillantása;  
‘F4’ — ??? Ideje (1-9 mp.);  
‘F5’ — hány perc (1-20);  
‘F3’ — idő;  
‘HELP’ — hány joy van (1-2);  
‘F6’ — újabb menüpont;  
‘1’ — új kártyák;  
‘2’ — directory;  
‘SPACE’ — menü;  
‘RESET’ — menü...

A kártyákat saját magunk is megszer-  
keszthetjük, a **KOALA PAINTER**-rel vagy  
az **AMIGA PAINT**-tel. A kártyának a **2PIC**  
**MIND-CARDS** nevet kell adni és utána lo-

hot is betölteni. A kártyáknak két oldala  
van, (el oom hiszem!!!) erre nem árt  
odalgyni... a **PLUS4**-es verzió használ-  
ja a **bittrékepet** a **8000**-on és a **lábláztat**  
**A000** címen. **VERY COOOO!n VIKES**  
**GAME!!!**

**STAR WARS [GOTU]** — A cél az, hogy ki-  
űzzük a gonoszt és összegyűjtsünk 500  
coins-t. Kezelés: **kurzer**, **Space**, **Shift** és  
**1-6** **ELMEGY**. Ja, a kódja:  
**ANTICHRIST** — ezeket a betűket kell  
egymás után lenyomogatni

**M.A.C. [MAC]**  
Itt, Semogyvári Zoltán a tettes. Ezzel  
egy 8\*B animációt lehet szerkeszteni  
Kezelés:  
**Kurzor**, **Shift**...  
**RUN STOP** — kilépés a rajzolóba;  
— **1, 2, 3** — a színválasztáshoz;  
— **kurzer**, **Shift**, **C=** — a rajzolásához ill  
törléshez.  
**1, MENÜ** — **FILE**, **NEW**, **LOAD**, **SAVE**,  
**EXIT**  
**OPTIONS** — **COLOURS-CHANGE** (szín  
választása), **SWAP** (címet váltás);  
**COPY** (másolás); **GO TO** (ugrás egy fá-  
zisra); **SPEED** (sebesség, kurzornyílak  
+Return); **HIRES/MULTI**, **CURSOR**,  
**PLAY** (lejátszás x→y tázisig. ESC-pel  
megszakítható...)  
**ABOUT M.A.C.**: angol nyelvű infó.  
• **Jahny (Mr. Aceface, Xínó stb.)**

## SCAPEGH0ST [CSORY]

A „leírás”, vagy inkább „jellemezés” lénye-  
gi mondanivalóját XY küldte YX városból,  
faluból, községből stb. A cím elveszett  
(ezek a rohadt sötét kis kecmák...), a  
névvel együtt — nnnn, „kisső” átráztam.  
Tossók;

A **LEVEL9** játéka amOllan „**DEJA VU**”-szerű  
érzést kelt az emberben. Mint a **CoV#36**.  
ban leköszött játékokat (**INGRID'S BACK**),  
ezt is '89-ben készítették el. Elég coool!  
képeket tartalmaz. Mondanom sem kell,  
ugye, hogy **LEMEZES** (2 oldal + egy lor-  
mazott álláslemez), **FONTOS**, hogy valame-  
lyik rész betöltése után fordítsuk meg a le-  
mezt, ugyanis a másik oldala tartalmazza a  
grafikákat!!! Küszült a lejezn, körbenéz-  
tem és ott láttam magamat sötét ruhás tö-  
meg között egy temetőben... Mi kezdődött  
el? (szemmi, csak egy újabb örült játék...  
egyébként ilyesmi érzések felvetődnek  
minden normális „kecsmelatio” élelány-

ben. A kecsma után.) Egy papl szöveget  
láttunk e kapu felett, s miután kellően el-  
csodálkoztunk a helyzeten, olvastuk a ne-  
vet a koszorún... onyhe meglepetés, hogy e  
saját sírunk előtt álltunk. Láttunk néhány  
gyászolót, egy nyomozót... egy új koszorút  
és egy dombot keletre. Egyébként poénból  
minden mondat múlt időbe van téve  
(**gnagyon gnáccerű!**) „Amint a gyászolók  
menni készültek, figyelembe se véve on-  
gem, még mindig földbe gyökerezett a lá-  
bam.” Szóval szépen-éppen szellemek va-  
gyunk (**LOOK MYSELF**) és a gyászolók  
húznak el, egy rendőrt azt mondja, hogy  
kisse szomorú... gyűlöli e munkának ezt a  
részét. Különösen lomezésre menni hülye  
pókokhoz, akik meggyilkolják magukat és  
lefoglalják a partnereiket (a kis személt  
Rögtön menne „felszabadítani”...) Nem  
átana megnézni a potóját (**LOOK**  
**POLICEMAN**). Sok gyászoló alig bírja  
visszatartani a könnyeit, de a zsaruk kópo-

lák. A kavics (**LOOK PEBBLE**) egyébként  
tűzkő, de nem vagyunk elég erősek a cipe-  
léséhez. HE-HE. A koszorút (**LOOK**  
**WREATH**) megnézve lállunk rajta egy cet-  
lit (**LOOK CARD**), ezt elolvasva kiderül  
hogy hánszeretett rendőrtiszt voltunk, aki  
szolgálat alatt gyilkoltak meg. Egyre jobb.  
Nyugatra (W) ez egyik rendőrt elhagy egy  
gyufásdobozt... nos, ezt sem vehetjük fel,  
mert egy szellem „zsebtelen”. Vagyrs földi  
cuccokat nem tud magához venni (**HUHI**  
**Beldogtalan sörtelenség**)... és most le-  
het, hogy kissé drasztikus, de nem adom  
meg e játék leírását, csak pár infót, mivel  
EZT NEM LEHET KIHAGYNI!!! Marmint  
szeretném ha játszanátok IS vele

**Jon Danby** elég kellemes figure, ha találko-  
zunk vele, üdvözl, mesoOlog, azután be-  
mutatkozik... **Jon Danby** vagyok... 5 éve  
munkáltem meg, sajnos nem tudok  
visszatérni a kecsmámba (!!!), mert ott

nem szolgáltatnak ki (nna, ez iszferos, ezért nem lehetnek nekem tőzshelyeim!) szellemeket (Jesús! Ez már nem egy lezerű baromság, hanem szadista és véres horror!!!) ... Ezután lesz Ollan rendes és bemutatja társainkat. „Gyore és kövess. Bemutatom Neked néhány szellemrokonomat.” Ezzel elmegy saját különbejártú sírjához. Szélesen mosolyog és elmegyázza: „Itt az én sírem. Látom, jó szomszédok leszünk.” Kissé északabbra a sírjától van Bert és Edna Willmot, sírjukon zöldkeszei. „Ez a Willmottók sírja — sütfogja halken — ...nem árt őket megismer ni.” Ezek a keménytlük... izé, és lányok Bert rögtön el is kezd üvöltözni, hogy mi is

van, stb Joe besz\*tt gyemerhangon csak annyit mond, hogy el akartamondani az új csákonak, hogy ők egy szeretetre méltó pár (—stíóber) Tovább követve Joe-t láthatjuk David Ridge-t és egy kőkoporsót. David szeretne találkozni a készítőjével de mégis önálló akar lenni.” Húzzunk tovább, ekkor Colonel Ryceff látható, aki a múltban él. Megfogja kívül a kezét, de a miénk keresztülmogy rajta, amikor kezét akarunk vele fogni. „Nincs több gerincprobléma, hehe.” ...na jó!, inkább hagyjuk. Látogassuk meg Violet Conway-t, aki a legrégebbi helyi menő szellem (—HMSz), életében vak volt és most nem fogja elhagyni a keperső-ját, nem találja a visszaútát. Ez természetese-

san baromság, mert ugyabár a szellemek nek nincs szükség szemre ahhoz, hogy lássanak...

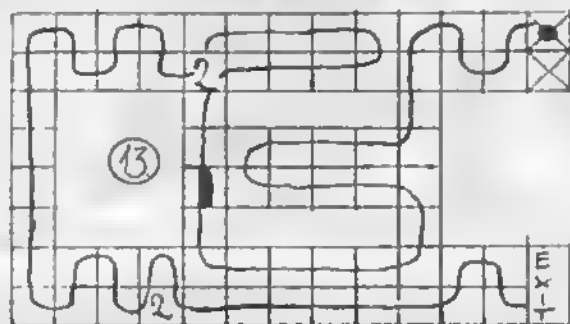
Eddig kb. annyit a játékról. Nem néz ki iesszű, meg lyesmik, ha lesz rá időm (—...), akkor szépen végig is megyek rajta.

#### Réadasként egy CHEAT

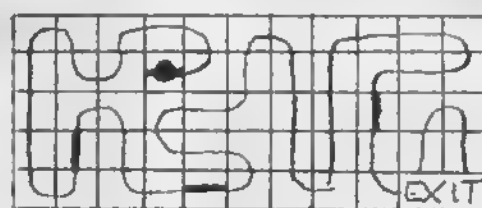
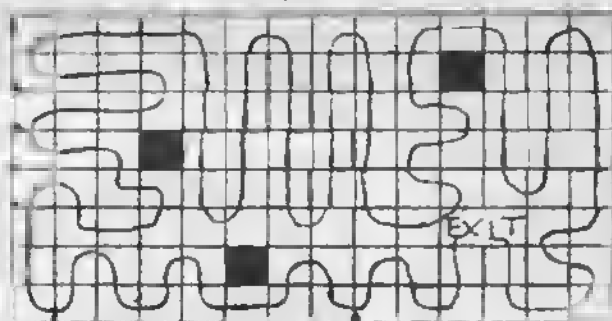
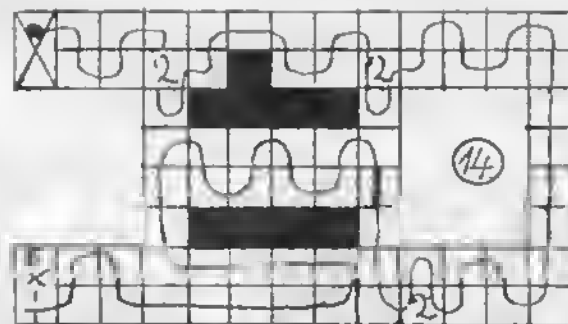
**BARD'S TALE III.**: a Shadow Shiv egy fontos cucc, mert a teltváj mindig be tud ugiani az árnyékba, ha viseli!!! A koménnyabb allenteknél és főleg TARJAN-nál van állati NAGY jelentősége.

• Jahmy (Mr. Aceface, Xinó sib.)

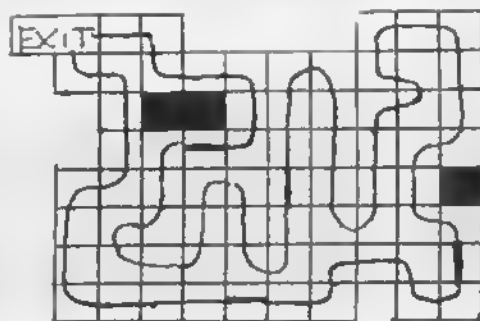
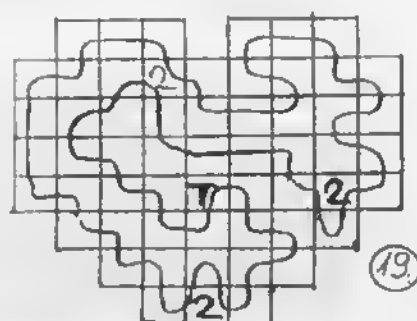
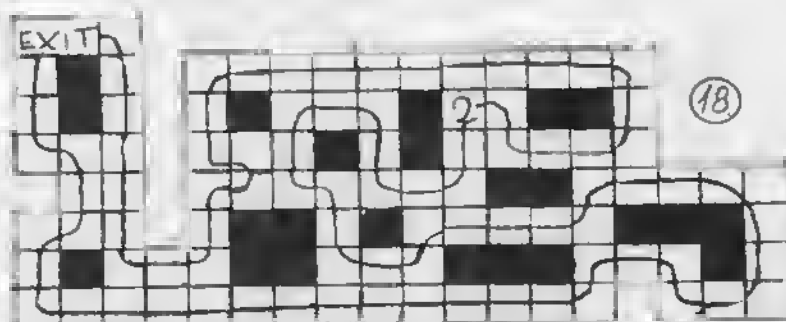
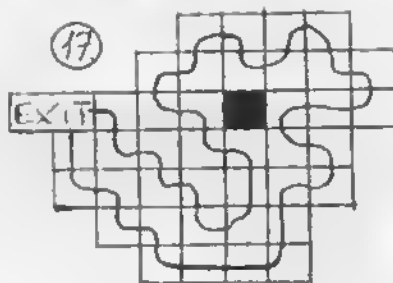
## SENSITIVE (A térképek folytatása)



15



16



Rings of Medusa (C64)

Vót egyszer egy jó kis ország, amit XYFőldének híttak. Aztán gyűtt egy Medusa nevű sósvízi szerzet, és magáévé tette az országot. Persze az onarchia révén a nemosok egyből kiskirályok lettek, és egymásnak is estek annak rendje és módja szerint. Aztán gyűtt még egy ember, ekrnek teladela az vale, hogy meggazdagodván lolo... illetve saját seroggel rendet teremtsen az országban. Kerettörténet gyenánt ennyit, nézzük a játé-  
kot.  
A kezdet kezdetén egymagunk állunk a nagy kietlen pusztában, tőlünk északra von egy város, célozzuk meg

Városok:  
Mindenléte házak vannak itt, bővebben:

- 1. **Palota:** Ide csak akkor jöhetünk, ha már mient a város, az emberektől behajtott adókat szedhetjük itt töl
- 2. **Keszérnya:** Ez is csak a város megszerzése után látogetható, ide helyőrséget perolhatunk
- 3. **Bank:** Itt vehetünk fel hitelt, és kedvezőbb esetben itt hagyhatjuk az enyegi javakat kamatozni
- 4. **Áruház:** No comment...
- 5. **Park:** Itt toborozhatunk embereket a sorogba. Sok léle van, pl. gyalogság, tűzér-ség, varázslók — lehet válogatni egyéni izlés szerint. Azért érdemes ligyelemba venni a 3 db megadott értéket is, ezek sorban erő, morál, sebezhetőség — minél magasabbak, annál jobbak (a harmadik szerintünk így inkább védett-ség).
- 6. **Fegyverkereskedő:** Fegyverezőhetjük a katonákat (fegyverek, páncélok és egyéb cool cuccok).
- 7. **Istálló:** Kocsikat vehetünk ezen a helyen.
- 8. **Ékszerész:** Erre a modárre a fíbányá-szont (ld. később) ércet, ékköveket szó-hatjuk rá, elég randes áron.
- 9. **Kocema:** Itt lehet pénzben kártyázni (pl-áni nem? pftj...)
- 10. **Templom:** Infóket kaphatunk mindenlé-le kincsekről, erről, hogy kié a város, mennyien lakják, valamint ez áttelünk eddig megtalált gyűrűk számáról.
- 11. **Kikötő** (lehetőleg csak víz mellett): váro-sokban kereszük...): Itt egy újabb monü szekead a nyekunkba:
  - Hajó vásárlása.
    - a) *Kis kereskedőhajó*, 8 ágyu, 800 ton-ne teherbírás
    - b) *Nagy kereskedőhajó*, 16/4000
    - c) *Kis hadihajó*, 14 ágyu, 800 ktona
    - d) *Nagy hadihajó*, 24 ágyu, 100 zsol-dos
  - Legénység toborzása a hajóra
  - Kilutás a tengerre
  - Vissza a városba

He városon kívűt megnyomjuk a tűzgom-bot, ekkor a következő menüt kapjuk:  
- IO  
- Kincsleresés  
- Vissza a menüből  
- Egy érdekes kérdőjel, ennek lunkclóját minémáig homály tedi  
- Bányászás

Sherlock Holmes (C64)

Most pedig egy jó kis magyar játék követ-kezik, az ISCH Crew által elkészített SHER-LOCK HOLMES. A játék a Killed Until Dead 'koppintása', de van benne egy-két új ötlet is. No, nézzük, mi is lesz a leledatunk:  
A játék betölthető olég turesa medon törté-nik. Először indítsuk ol 'Sherlock Holmes' nevű lile-t, majd miután újra visszataptuk o kurzort, írjuk be a következőt:

LOAD 'ISCH' ,8,t , majd RUN



ADVENTOUR

- Egy jópola konnektor, mindenkinet ajánl-juk, aki már órák óta nem mentett állást.  
Ennyit a kezelésről, most következnek né-hány tipp:  
Kezdetben menjünk egy városba, és kár-tyázzunk a Jagnagyobb lét/nyerés esetén mentes, vesztés esetén lóttás" módszerrel. He megfelelő mennyiségű pénzt sikerült összeharácsolnunk, ekkor tegyük a bank-ba, és nézzünk körbe a többi város áruhá-zerban kereskedési célzattal (kicsit EIRE-szage von e dolognek, de seba): lopni nem bün, csak jó helyről kól).  
Vegyünk egy hajót, és szálljunk tengerre. Induljunk el balra (ez egy földrajzilag pon-tos meghatározás...), és a 160. fok környé-kén találunk egy kis szigetet, ahol minden áru ára többszöröse a normálisnak.  
Ha sikerült már olyan 40 millió pénzt ösz-szegyűteni, akkor vegyünk egy erős sero-get: kb. 20.000 gyalogos, meg a többi laltá-ból is nagyjából ennyit, aztán támadjunk meg egy kastélyt, elloglalása esetén ka-punk egy menüt, emi e sereg lejjesztésére szolgál, persze némi pénz olionében (o-gész kellemes dolgok sulhatnak ki belőle).  
Bányászhatunk is a játék lolyemán, ehhez szükségünk lesz egy gépro (fissé borsos az ára), meg némi szerencsére, hogy ráta-láljunk valamire e kietlen pusztaságban.

Harc  
Tenger csata:  
Betöltődik a tenger, ml a baloldalon, az ol-len e jobboldalon. Miután az ágyu a hajók oldelen vannak, először ennek megfelo-ló-on manőverezni, valamint sűrűn tüzni A monü:  
- ágyuzás  
- fordulás lel (+ ????)  
- vitorla lel  
- vitorla le  
- fordulás le  
- parancs végrehejtása  
  
Szárzaföldi csata:  
Felesleges ugrálni. Inkább a tüzérséggel és az íjászokkal löjük eddig az ellenfelet, amíg végül o ugrik nokunk, aztán, ha ko-zoljott, essünk neki minden lehetséges mó-don Menü:  
- visszavonulás  
- tüzölálás  
- egy lépés hátra  
- támedés  
- egy lépés előre  
Hát onnyl...

• Varsányi Viktor





junk, ami kinos a másik számára, vagy amivel zsarolni tudjuk (pl. Nyomott Lénánál a könyvben azt olvastuk, hogy egy

kreszt hülye. Tehát telefonáláskor ezzel kell próbálkoznunk. Jelen esetben azzal, hogy már magint nem érti a főnöke zsoniális tervét.). Ezután — ha jól választottunk — kérdészködhötünk a gyilkos személyéről, fegyveréről, és szándékáról. Mindegyiknél három lehetőség van. Ki választva egyet, a vonal másik végén lévő gyilkosjelölt almondjia róla a véleményét. Összesen három kérdészhetünk, tehát ahhoz, hogy mindent véglegkérdőzzünk, egy személyt legalább háromszor kell felhívunk. Ha valamelyik kérdésünkre nem adnak konkrét választ, inkább el akarják terelni a szót, akkor a választ arra a kérdésre igonnek vehetjük.

**KULCCSOMÓ.** Ezzel tudunk betörni valahová, és bizonyítékokat gyűjteni. Akkor kell majd használnunk, amikor már sejtjük, ki a gyilkos, mi a fegyver és az Indító, de még a konkrét okot nem tudjuk. Kilenc kulcsot próbálhatunk ki az ajlón, majd, ha megtaláltuk a meglelelőt, egy műveltség-tesztelő kérdést kapunk, amit ha nem találunk el, kezdhetjük elől a betörést. Ha eltaláltuk, egy képet és egy szöveget kapunk a szobáról, amit próbálunk meg jól az együnkba vésni.

**-NOTESZ:** Elvileg a válaszok tollrására szolgál, de inkább használjunk papírt, mert minden telefonálás után törölődik (programozási bakl — nem gondolt a fiú a töhessé járó dolgokra.)  
**-MAGNO:** Erre kell bemondani, amit tudunk. Mag kell mondani a gyilkos nevét, fegyverét és Indítókát. Ez utóbbit bővebben is ki kell fejteni, amit a gyilkos lakásán látott dolgokból kell kikövetkeztetnünk.

Ha sikerül a dolog, akkor elrogtetik a teljes történetet, majd megköszönik részvételünket a nyomozásban és kész, vöge, a játékot megnyertük. A játék nem rossz (azért a Killed Until Dead némilag jobb volt...). A grafika és a zene a 'még túrheto' címet érdemli, de jó szórakozás lehet minden olyan embernek, aki a krimikben szereti előre kitalálni, hogy ki volt a gyilkos, és miért őt. Sajnos azért meg kell említeni két negatívumot is. Az egyik az, hogy túl könnyű. Bővelelítőnek jo, de nem a teljes játéknak. A másik pedig az, hogy kevés az a két pálya, legalább 10-15 kellene. Mindezek ellenére azért érdemes azt a kis időt rászánni, ami alatt végigjátszható.

SCORPIO

## Shadow of the Beast (C64)

Ime, itt ez a nagyszerű játék, melynek mind a grafikája, mind a zenéje, sőt, még az élvezhetősége is szinte a maximumot nyújtja C64-en. Talán akkor szólnánk róla pár szót.

A játék elején, a készítő névsora olvasgatása közben az 'S' billentyű lenyomásával állíthatjuk be, hogy zenét (a bal felső sarokban egy hangjegy van), vagy hanghatásokat (ugyanott egy FX felirat) szeretnénk hallgatni a játék közben. Fire-re (Port2) kezdődik a játék.

Az irányítás könnyű, nem logjuk elmagyarázni, majd rájön mindenki magától. Indulunk el balra, s az 'ajtós' fába menjünk be (Joy Fel). Itt induljunk el jobbra, a létrán le, balra, újra lo, tovább jobbra, a jobboldali létrán lo, és az itteni létrán is lo, aztán balra. Itt egy árok van, amit ugorjunk át, s a másik oldalon vegyük fel a kulcsot. Ugorjunk vissza, és induljunk el jobbra, majd gyerünk kétszer fel. Pottyanjunk le balra, s menjünk is tovább erre. Az itteni szörnyecske kezében lévő labdát vorjuk szét, amitől feltöltődünk, és különleges lövedéket lövünk. Ne pazaroljuk sammira, mert a lövedékek száma végos, nélkülük viszont nem tudjuk végigvinni a játékot. Gyerünk jobbra, és örjünk hozzá a 'dobozhoz'. Elkeleportálodunk egy másik helyre, de mi azért csak másszunk 2x fel, és induljunk el jobbra. Hirtelen egy fal nő ki a földből megögtünk. Innen nincs visszaút! Rádásul egy szellemhejő libog ki-be a képernyőn, ami — ha addig szét nem lövük a fegyverünkkel — harmadik belibbenésre hozánk ki (ha közelebb megyünk, akkor hamarabb is), és littyot hányva az örök enarigának, megöl. Tehát nyomkodjuk a tűzgombot szaporán! Miután elintéztük, vonuljunk tovább jobbra, a létrán fel, aztán bel-

# Tökös Mákos

ra. Itt kapcsoljuk át a kapcsolót, és másszunk továbbra is felfelé. Gyerünk balra, ahol egy újabb kulcsra lelünk. Ezután visszale, és megint le. Innen jobbra koderogjunk, és másszunk a létrán fel, a másikon pedig teljesen le. Most az egyetlen lehetséges irány a bal, tehát cammogjunk is arra, lehetőleg lehajolva a sárkánykopések elől. Az itteni létrán le, és assunk le jobbra. Folytassuk is utunkat erre, majd a létrán le. Aztán újra jobbra és le, majd balra és le. Pottyanjunk le balra, és tartuk is az irányt. A létrán másszunk fel, a másikon meg le, s a harmadikon (a hosszún) újra fel. Egy kis gyaloglás jön jobbra, ahol a 'Szuper Erő' felát felhőrpintve, csodát-csodajára szupererősök leszünk (ki gondolta volna?). Egyébként, ha nem kapcsolunk volna át a kapcsolót, az úvegészt lézerek vodenék, és nem bírnánk felvenni. Ezután másszunk le teljesen a hosszú létrán, és caplassunk jobbra, vigyázva a fűvőkák tűzéval. Elérkezünk egy nagyramérozott orrszarvúszersűséghez, aminek a szarvát kell lotörnünk (űtögetnünk). Ha nem lennénk 'szupererősök', akkor nagyon sokáig kellene űtni, így viszont néhány másodperc alatt megvan az egész. A kulcs segítségével kijutunk a szörny mögötti ajlón. Vagyishogy bejutunk... A kutbe... Másszunk ki (Joy Fel), majd induljunk el hosszú utunkra jobbra. Egy kis sétálás (és némi töltögetés) után egy mókusember-szerűség ugrik alénk, aki kötelező kinyitni, különben az utána következő szobrol nem bírnánk szétverni. Nemsokára előjük a várat, de ne menjünk be, mert tok sötét lenne, hanem gyerünk

inkább tovább, és ott, ahol megszokad az út, ugorjunk fel. Ezzel felvettük a falon lógó fátylat, ami jó világítóeszköz, tehát táradjunk be a vár ajtaján. Itt induljunk el balra, a létrán másszunk fel, és rohanjunk jobbra. A létrán le, aztán megint jobbra, és az itteni létrán fel. Pottyanjunk le balra, és az esés után is maradjunk ennél az iránynál. A létrán fel, majd haladjunk jobbra. Vegyük fel a franclekulcsot, majd induljunk vissza balra. A tétrán másszunk le, és haladjunk jobbra, aztán a létrán megint le. Jobbra lelibbenve induljunk balra. Tovább le, jobbra, és megint le, majd balra. Vegyük fel a lözort, és caplassunk át a jobboldali zserhoz. Itt használjuk a franclekulcsot (tűz+le), a mögötte lévő létrán másszunk fel, majd balra lepottyanva egy újabb létrához jutunk, amin természetesen tolmásszunk. Húzzunk jobbra, le, balra, és megint le. Haladjunk tovább jobbra, ahol egy háromfejű sárkány vár elintézésre. Miután kinyituk, menjünk ki a mögötte található ajlón (ha most nem lenne nálunk a kulcs...). Egy lemetőbe jutunk, ahol csak rohanjunk jobbra. A sírokat ne bántuk, mert olyan is van emttől kimúlhatunk. A színt végön megtaláljuk a főgonoszt, akinek leűvő e szarvát (nem egy ütőse) megnyerjük a játékot. ENNYI! Még megszemlélhetjük a hangulatos endsequence-t, és beldogan tehetjük át lemozunkat a többi végigjátszott, fél évo a dobozban porosodó játék közé (vagy lefor-mázzuk, úgy még jobb). A leírásban nyújtott segítségért köszönet jár Simon Attilának, jászberényből

• SCORPIO

## Storm Across Europe (C64, Amiga)

Most egy kis segítség jon azoknak, akik család nélkül próbálnak játszani a Strategic Simulation Inc. talán legjobb stratégiájával. Lelrás már volt róla a CoV #18-ban, így hát csak ötletekkel szolgálhatunk a követoendő stratégiával kapcsolatban. Hát rejt...

Az első két körben foglaljuk el Lengyelország hátsó három szektorát, és nyomul-

junk előre a balti államokban. A kmaradt hadseregekkel támadhatjuk Jugoszláviát, Dániát, Hollandiát és Belgiumot. Miután ezzel megvagyunk, foglaljuk el Lengyelország többi részét és Görögországot, majd induljunk Franciaországba. Itt elegendő elfoglalni a két nagy csillaggal és az egyik kis csillaggal jelzett szektor, és máris megadják magukat. Két hadsereg foglalja el

Spanyolországot és Portugáliát, míg a többiek nekifrontanak Oroszországnak. A CoV-ban ismertetett módszerrel ellentétben ne várjunk, míg erősödnek a hadseregeink, mivel addig az oroszok hadseregei is erősödnek. A szövötr front-féle lárnadas sem célravezető, inkább 2-3 erősebb hadsereg egyszerre tönkítő mozgásával foglaljuk el Szálingradot, Moszkvát, és Kijevet (a há-

rom nagy csillaggal jelölt szektort, mindig úgy, hogy egy hadtestet hátrahagyunk helyőrségnek, nehogy közben *Sztálin* alvára visszatérjenek. Ezután jön a legnehezebb rész: egy újabb együttmozgató 2-3 ors seregnek el kell jutnia **Oroszország** legutolsó (kis csillaggal megjelölt) szektorába, és el kell foglalnia azt. S lám, máris el von logolva a nagy birodalom. Közben belépnek a szövetségesek is, akikkel **Franciaország** pontjait védelmezzük. A rádiókkal tovább folytatjuk hódító hadjáratunkat: nekikontunk a közel-kelől állomoknak, majd ráfordulunk **Észak-Afrikára**, és azt is bekobolozzuk. Eközben a *Production* fázisokban egyre több hajót kezdünk el gyártani, mert szükségünk lesz rá, majd

Mor omegy is jó sok utánpótlásunk lett **Oroszország** elfoglalásával. Miután végeztünk **Észak-Afrikával**, szálljunk partra minden szigeten vagy félszigeten (pl. **Svédország, Norvégia, Kréta, Ciprus**, stb.), Ehhez le kell gyengíteni hadseregeinket, hogy látszónak a hajókra. Ezt úgy tehetjük meg, hogy csinálunk egy csomó üres hadsereget, és belopakoljuk a felesleget, így az erő is ugyanannyi marad, és a hajókra is feltölthetjük. Ha valahol nem tudunk partiaszállni (lül erős az ellenfél flottája), oda küldjük hajókat, és tengeralfarjokat járórozni, majd azok elintézik őket. Miután kivégeztük a szigeteket, jön az utolsó negy esete. Partiaszállunk **Angliában!** (Nem bá), ha közben a gép már minden kör után magkérdi:

zi, hogy folytatjuk-e a játékot, mi mindig folytatunk (genneli)! Itt is lehetséges egy erősebb flotta, bár az iparát (remélhetőleg) ekkor már szinte teljesen leromboltuk V2-esekkel és atombombákkal. Ha sikerül partiaszállni, logoljuk el a nagy csillagos fővárost, és a fölötté lévő szektort, és már miánk is **Anglia!** Ezek után már csak egy dolog marad hátra. Partia kell szállnunk az ír partokon is (csak **Angliából** lehet). Ezt könnyedén elvégezzük, és már kész is vagyunk! Most az egész torkép (a partizán-lázadásokat leszámítva)!

Te úristan! Mi lett volna, ha ezt *Hitler* is megcsinálja??!!

• SCORPIO

## Syndicate (Amiga, PC)

**HÁPI Syndicate** leírása nagy port kavart fel. Először *Soth* értekezik a kiharad dolgokról, majd *Chfu* Miklós, olasz szid le bennünket, hogy az Amigát le so sz...juk. Hát az sejtés manapság így van. Sokkal kellemesebb a WC-n egy fél kiló CoV társaságában... Végül *Molnár Pityus* kiegészítősei következnek.

**Szóval:** A leírásból valóban ez tűnik ki, hogy mi az 1.0-s verziót teszteltük, de már megjelent az 1.8-as is, ami szinte maga a tőköly. Ez már nézi a logyverek állapotát (tali vagy üres), és ottól függően osztja értük a pénzt. Kevésbé lett az esély, hogy valamelyik társunk kiharad a kocsból, és a többiek elűtik. Azonkívül az 1.0-ás pitiánor volt a pénz ügyében: (pl. 1.0: *Chast V3: 25000*, 1.8: *80000!*), ergő az összes cucc többé kerül. Míg az 1.0 22MB a wincsin, az 1.8 14MB (a mission disk-kel együtt, ld. később). Tehát 8 megát leforagtak, és a progi csak jobb lett! Egyébként ha az 1.0-ban egy teljesen üres logyvert leteszünk a földre a küldetés közben, majd lelvesszük, teletöltődik! Az 1.0-ban lehetett bármilyen páncélunk, ha bekaptunk egy lözerlővást, kampec, az 1.8-ban csak a 3-tól tér meg a **CYBORG** a gyártójához. (**Gauss gunból** kettő is elég, tehát az elsőt ki lehet bírni.) Az új verzióban a **Shield** töltődik, ha nem használjuk, és a **Long Range**-dzsel akár 2-3 képernyőre is el lehet löni. Szóval a **persuaderon**-t (amit mi állandóan **Chip Gun**-nak nevezünk) úgy kell használni, hogy ha valamilyen komolyabb embert/cyborgot el akarunk „lártani”, ha csak simán oda megyünk, le so sz'r minket, előtte még néhány civilen/rendőron kell bemutatnunk a tudományunkat. (ld. később a táblázatot) **Energy Shield**-et mindenképpen vigyünk magunkkal minden küldetésre, mert az ellenséges ügynökök kedvenc szokása, hogy a falhoz szorítanak és úgy pumpálnak minket, hogy nem tudunk visszalőni, ilyenkor csak bekapcsoljuk a **Shield**-et és már húzunk is el, megállunk a következő ház mögött és négy csőre töltött **MINI GUN**-t nyomunk a minket követő ügynökök szájába. Egyébként egy **COOL** ötlet: bővítték az 1.8-at: egy küldetésben nem csak 2 syndicateus van, hanem 4-5 és azokat fel lehet használni egymás ellen is. Erre sok trükk van, a szerlőntük két legjobb az, hogy vagy lemegyünk egy ház tetejére (folyosóra), lent pedig elkezd gyülekezni a nép, és ők lent egymást ölik, mi meg a leltető tőreköket, vagy (ez a nehezebb) megvárjuk míg alóg sok ügynök gyűlik össze, főtesszünk egy **Shield**-et és úgy helyezkedünk, hogy egymásra lőjenek. A különféle ügynököket úgy lehet felismerni, hogy a fejüket más színnel jelzi

a gép (a miánk olyan amilyet a legonál választottunk), az övök két, piros, sárga, stb...

Nagy problémája sokaknak, hogy a szép 3D miatt nem látnak a házak mögé, ilyenkor a scanneren nyomassuk a mouse-t. Fontos, hogy ház mögött sohasem harcoljunk, mert mire a mouse-zal megtaláljuk az ellenfelet, addigra már átkelében vöge a partynak! Ha olyan személyt kell megölni aki a házban van, és nem akar kijönni, akkor menjünk be, és mouse-zal húzzunk egy kört (jobb gombbal). A hatás garantált. A tulajdonságokat nem csak felhúzni lehet, van egy **Fast** mód is, a bal és a jobb egérgombot nyomjuk meg egyszerre, mire minden maxra megy és az emberünk(-eink) kezükbe veszik a legjobb fegyverüket. Sok küldetést érdemes ezzel kezdeni. A CoV 39-ben leírt küldetések közül elég sok nem található meg az 1.8-ban. Mikor ezt írjuk, már megjelent az első küldetéselemző (mille lemegy, addigra már lehet, hogy jön a következő), amivel csak az az egy gond van, hogy döjse, és még egy, hogy rohadni nehez. Ebben már kezdéskor mindenünk V3-as. Van két új kifejleszthető cucc, az egyik egy álcázógép, amely civilekké varázsol bennünket, a másikkal légi bombázást kiharhatunk a területre. A küldetéses rendkívül nehezek, 1-2 percen belül jön a **Mission Failed**, vagy valami lyesmi, nem embeil nyelven. Az ellenségek is **Chast V3**-uk van (**Gauss Gun**-t meg se érzik). A másik személ trükk, hogy nem jönnek ki a ház mögül teljesen, csak annyira, hogy látni tudjanak — a megoldás: figyelni kell a scannerre, és hamarabb löni.

Amigán nincs automep.

**Pár jótanács:** vegyünk embereinknek V2-es vagy V3-as **Chast**-et, és ha már igen közel állunk a mennyországhoz, akkor egy gyors **Ctrl-D**, és a csákök felrobban a körülötté lévőekkel együtt. Ja, hasznos, ha nem **Group** módban követjük el. Ha egy csákök távolról keli lölni, célozzuk be lézerrel, és V3-as szemmel. Kis szeioncsóval el is találjuk.

Most pedig a már ígért „kábitás” Tehát ahhoz, hogy egy komolyabb ellenfelet elpersuadáljunk, előbb néhány civit kell „magunkéva tennünk”...), ez a mennyiség az agyunkkal van összefüggésben, íme egy táblázat:

Agy	nincs	V1	V2	V3
Civil	nincs megkötés!			
őr	4	2	1	1
rendőr	8	4	3	2
ügynök	32	16	11	8

Tehát van pl. V2-es agyunk és egy rendőrt akarunk leszólitani, mi kell hozzá? 3 civil. Erthető? Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy minden emberünknek van egy értéke, ami szintén beleszámít: civil-1, őr-3, rendőr-4, ügynök-32. Tehát: van már 5 civil+1 őr, az 5+3=8, tehát már befoghatjuk Józsi bá-t (rendőrt). Ja, ez a példa a VO egyra vonatkozik. (Tehát amikor „nincs agyunk”.

És akkor az utolsó küldetés: **THE BIG BLACK**.

A legnehezebb küldetés az egészben. A lényege az, hogy minden ügynököt ki kell nyírni, aki él, és mozog. Erdemes ellenük lézert használni. Lézert minden emberünknek vegyünk, ugyanúgy pajzsot is, és az utolsóknak flamert. Mikor a küldetés elkezdődik, csak egy embert irányítsunk, és rögtön vegyük elő a flamert. Az ellenség először Keletről és Délről támad. Ha mind kiharítottuk, akkor menjünk Keletre, és ott is lrt-sunk ki mindenkit. Ezután az egyik emberünkkel induljunk el Északra felé, és egy olyan helyet keressünk, ahol a ház előtt vagyunk, tehát látjuk magunkat. Figyeljük a torképet, és ha látjuk, hogy jön egy ellenséges ügynök, akkor vegyük fel az energiapáncél. Menjünk olyan közel hozzá, hogy a flamerral le tudjuk löni, majd menjünk vissza a helyünkre. Ezt így folytassuk addig, amíg nem rohan felénk egy ügynök sem. Menjünk tovább keletre, lőjük le a fakabátot. Mostanra csak két ellenséges agent maradt, és a szereleket nem akarnak kijönni a házból. A hozzánk közelebb esőhöz akkor próbáljunk meg bemenni, ha közel van az ajtóhoz. A másik ügynökön kopogtassunk **Gauss gun**-nal, de ha nem jönne össze, akkor is egy kis idő múlva megkapjuk a **Mission Completed** feliratot.

A végére egy pár segítség:

- 1) Az autókba sok ember befér.
- 2) Ha elfogyott a lözerünk, érdemes az embereket persuadálni, mert a program ezt úgy veszi, mintha kinyituk volna őket.
- 3) Ha rendőrt vagy ügynököt akarunk persuadálni, akkor előtte civileket kell. No meg persze kell hozzá egy normális agy.

Egyik lenne a **SYNDICATE** utolsó pályája. Az endsequence-nek valószínűleg mindenkinek nagyon fog örülni!!!

*Soth, Chfu* és *Molnár István* nyomán rendbeszedte.

• DoT

**COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24**  
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

## Intromaker-ből sosem elég

A múltkor a TCC Intromaker reptermelbe sikerült bepillantani. Ezúttal két másik alkotás körül terítékre

### INTRO+DEMO DESIGN V1.

- A) A demo megtekintése, 'SPC': EXIT;
- B) A textet írhatjuk be vele a 'RETURN' lenyomása után, 'F1': EXIT;
- C) Chaiset választása az 'A-H' billentyűkkel, 'RETURN': EXIT;
- D) Színusz megadása az 'A-D' billentyűkkel, 'RETURN': EXIT;
- E) A betűszín megadása. Nyilmozgatás: kurzorral, színválasztás pedig a +/- billentyűkkel;
- F) Annak a keretnek a színmegadása, ami között a szöveg scrollozódik (+/- billentyűkkel);
- G) 'RETURN' után a koporsón lévő csillag

gok mozgatása a kurzorral. Minden csillag helyének megadása után 'RETURN', és ugrik a következő csillagra, vagy exit.

- H) Demo zene választása az 'A-F' billentyűkkel;
- I) LO menü.
- J) Mentés (gy k. szév);

### ANNEX INTRO DESIGNER 1.1

- A) A nagy felirat szerkesztése,
- B) A nagy felirat színének és mozgatásának meghatározása. Először a háttér, majd maga a felirat. A '6' billentyű lenyomása a nincs mozgás és lehor a háttér;
- C) Az intro szövegének beírása Exit a '@' billentyűvel;
- D) Először a futó felirat pattogási sebesség

gót adjuk meg (2 a legmagasabb), majd a scrollozási sebességet;

- E) A legfelső feliratot adhatjuk meg Itt,
- F) A Presents átirása;
- G) A scrollozó szöveg felett lévő felirat megadása;
- H) A program indítás címe;
- I) Másik intro betöltése;
- J) Az aktuális intro elmentése;
- K) Pig-ok összefűzése;
- L) Ezen intro lookolása;
- M) Ilyen nincs a programban;

Figyelem! A program hajtamos a kifagyásra, ha nem létező file nevet írunk be. Eiro jobb ügyelni!

• Széplaki András, Debrácen

## Ikonvezérlés #XYZ

Tudjuk, tudjuk volt ilyesmi már a CoV-ban, de hadd emlétsünk meg pár dolgot, amivel ez az eddigiekénél is többet tud.

- Rasztermegszakításban fut, tehát szintenben van a képernyőfrissítéssel. Így nem rángatózik a sprite, mint a hagyományos rutinoknál. Azonkívül az sem hátrány (ha van egy kis hátrány — CoVboy), ha mozgatás közben mást is csinál a gép.
- A sprite-nak állítható gyorsulása van.
- A rutin a koordináta vizsgálatot is elvégzi, nekünk csak annyit a dolgunk, hogy lekérdezzük a lenyomott ikon számát.

Az itt ismertett rutin előszerű pl. a Turbo Assembler 6.0-val lefordítani, de bármilyen asztal megteszi. \$8000-ra fordítja a prg-t (\*=\$8000). Ha máshova akarjuk fordítani, nyugodtan átirhatjuk, de \$9000 fölé csak úgy tudjuk, ha közvetlenül lemeze fordítunk ('<—'+5'+filenév) mivel az assembler nem szereti, ha felülírják fordítás közben.

### Néhány szó a működésről:

A nyíl gyorsulva mozog: 1,2,3,4,5, illetve váliásnál 5,4,3,2,1,0 sebességgel (5-ös a maximális sebesség). A program külön kezeli a vízszintes és a függőleges sebességet, így a mozgás nem a megszokott „szögletes” lesz, hanem kicsit egyszerű. Az ikonnak meg kell adni a bal felső és jobb alsó sarok koordinátáit (abból ki lehet találni, hogy az ikon téglalap alakúak lehetnek). Ikonvizsgálatnál a pig. először ellenőrzi a tűzgombot. Ha le van nyomva, akkor következhet a koordináták ellenőrzése.

Nagyobb a nyíl y koordinátája a bal felső sarok y koordinátájánál?

Nagyobb a nyíl x koordinátája a bal felső sarok x koordinátájánál?

Kisebb a nyíl y koordinátája a jobb alsó sarok y koordinátájánál?

Kisebb a nyíl x koordinátája a jobb alsó sarok x koordinátájánál?

Ha ezen feltételek mindegyike teljesült, akkor ez az ikon lett lenyomva. Ha nem, akkor jöhet a következő ikon ellenőrzése.

### A program használata:

A lista végén található a program paramétereit. Ezeket átirhatjuk.

### Jelentések:

- orig: A nyíl gyorsulása. Minél kisebb, annál jobban gyorsul. Legkisebb értéke: 1 lehet, az alapértelmezés: 4
- ikonazam: Nevével ellentétben az ikonok számát adja meg. Vele párhuzamosan ne felejtjük el az ikonok koordinátáit is beírni a koord címkektől kezdődően.
- max: A nyíl maximális sebessége. Erre fog tolgyorsulni a nyíl. Ezután már egyenletesen mozog. Figyelem! Ha ezt megváltoztatjuk, ne felejtjük el a max2 címkehez beírni ennek teljes komplexumát (magyarul: 256-érték), különben a nyíl ellentétes irányban más sebességgel fog tolgyorsulni. Ja, és ne adjunk meg túl nagy sebességet, mert a nyíl kiszaladhat a képernyőről (Toll VIII meg rohanhat utána, mi? — CoVboy). Az alapértelmezés egyébként: 5.
- max2: Ez az a byte, amiről már beszéltünk (mit tudhat egy lért a...)
- actual: Ide írja be a program a lenyomott ikon számát, tehát azt kell lekérdeznünk egy PEEK utasítással. A rutinban „ismétlés elleni” védelem van, tehát ha a tűzgombot nyomva tartjuk, akkor csak egyszer jelöl a rutin. Nem tört ki a lenyomott ikon számát, tehát mindaddig „megjegyz”, amíg lekérdezésre nem kerül. Ebből következik, hogy a lekérdező programnak „kézzel” kell kitérnie. Célszerű lekérdezés után nullát tolni ide egy POKE-kal, mivel ilyen számú ikon nem lehet. Ja, és ha a lekérdezés előtt újabb ikonlenyomás történik, akkor ennek száma felülírja a régebbi értékét.
- sprite: Ha nem tolszik az eredeti nyíl, akkor ide írhatjuk be a saját sprite-ot. Fontos, hogy mind a 63 byte-ot beírjuk.
- koord: Ide írjuk be a saját ikonjaink koordinátáit, a következő alakban: bal felső sarok x koordináta alsó byte; felső byte (0 vagy 1); y koordináta; jobb alsó sarok x alsó byte; x felső byte; y koordináta. Tehát az összesen 6 byte ikonként. A koordináták beírása után az ikonazam byte-ot is módosítsuk az ikonok számának megfelelően. Figyelem! Ikonok áttelezése esetén az alacsonyabb sorszámu lesz a magasabb prioritású (lenyomáskor ennek a száma kapjuk meg)

A többi byte-ot ne nagyon piszkáljuk, mivel ezek „belső” használatra vannak fenntartva! (Szigorúan Titkos! — CoVboy) Ha ezeket a paramétereket beállítottuk, akkor következhet a fordítás, pl. a Turbo Assembler-nél '<—'+3'. Ne felejtjük el, hogy a \$9000 fölé csak lemeze fordítsunk!

Az elhelyezéssel kapcsolatban néhány dolog: Mint tudjuk, a BASIC memória \$0800-tól \$A000-ig tart. Mivel a BASIC nem tudja, hogy \$8000-nél nekünk van egy szép kis programunk, esetleg felülírhatja azt. Mondani sem kell, hogy ennek azonnali lefagyás lesz a következménye. Ennek érdekében, ha BASIC-et használunk, akkor vagy \$C000-hoz fordítsuk (\*=\$C000 és '<—'+5'+filenév), vagy pedig a BASIC RAM végét állítsuk a program elejére (55: alsó byte; 56: felső byte). Jelen esetben a POKE 55,0; POKE 56,8\*16; NEW utasítás-sorozatral Fordítás után jó lenne tudni, hogy a paraméter byte-ok hová kerültek a memóriába (legfontosabb az AKTUAL nevezetű). Erre szolgál az assembler list label funkciója ('<—'+U', majd a list label kérdésre a válasz: '\* / képernyő / ?' / nyomtató / vagy filenév / lemez). Ez kiírja a program címkeinek jelenlegi helyét a memóriában. A számunkra fontosakat jegyezzük fel (orig, max, max2, ikonazam, actual stb.), ezek már csak át kell számítani decimálisba, és futás közben is átirhatjuk a paramétereket egy megfelelő POKE utasítással.

### A teendők összefoglalása:

- 1) A program beírása egy assemblerbe.
- 2) Fordítás a memóriába vagy lemeze;
- 3) A paraméter byte-ok memóriacímének megkezezése ('<—'+U' list labels) és kilépés az assemblerből ('<—'+1);
- 4) Ha szükséges, akkor a BASIC RAM végének módosítása (POKE 55...);
- 5) Ha lemeze fordítottunk, akkor betöltés;
- 6) A rutin indítása saját programunkból, vagy BASIC-ből a megfelelő SYS-azel. Jelen esetben SYS 32768
- 7) Ha szükséges, menet közben is átirhatjuk a paramétereket (ikonok koordinátái, sebesség stb.);
- 8) „Figyelés” megkezdése, tehát a programunkból a megfelelő PEEK-ek kiolvas.

suk az ACTUAL byte-et bizonyos időközönként. Jelen esetben PEEK(33314);  
 9) Ha lenyomást észleltünk (a byte nem nulla), kitoroljuk a byte-ot (POKE 33314,0), és végrehajljuk a saját feladatát, majd folytatjuk a figyelést;  
 10) Ha szükséges, a nyilat kikapcsolhatjuk a POKE 53269,0 utasítással. Visszakapcsolás: POKE 53269,1 vagy a SYS 32768-cal lehetséges.

A listán szereplő rutin paraméterrel az alábbiak:

Sebesség: 5.  
 Gyorsulás: 4.  
 Ikenyszám: 5

A rutin végére melléktünk meg egy rövid BASIC póldaprogramot is (a koordináták hozzá vannak állítva).

#### Végül egy tipp:

A koordinátákat úgy tudjuk a legkönnyebben kinyeozni, hogy először megrajzoljuk a képernyőt az Ikenekkel. Elindítjuk a programot (pl. SYS 32768), majd a nyilat az első Iken bal felső sarkára állítjuk és kiadjuk a következő parancsokat: PRINT PEEK(53248);

PEEK(53264);PEEK(53249)

Felírjuk a számokat, majd az Iken jobb alsó sarkához mozgatjuk a nyilat és ismét kiadjuk az előbbi parancsokat, s persze ezeket a számokat is felírjuk. Ezt megismételjük az összes Ikennél, majd ezt az X\*6 (gy.k. x=Ikenek száma) számot beírjuk az assembler listába (koord címkétől kezdődően). Természetesen az Ikenszám byte-ot is ennek megfelelően módosítjuk.

Nes, akkor lássuk a modvót:

```

      * = $8000
      video = $0400
8000 78      SEI
8001 A9 01    LDA #1
8003 8D 1A D0 STA $D01A
8008 A9 7F    LDA #$7F
8008 8D 0D DC STA $DC0D
8008 A9 1B    LDA #$1B
800D 8D 11 D0 STA $D011
8010 A9 2F    LDA #$2F
8012 8D 12 D0 STA $D012
8015 A9 4A    LDA #<IRO
8017 8D 14 03 STA $0314
801A A9 80    LDA #>IRO
801C 8D 15 03 STA $0315
801F AD 15 D0 LDA $D015
8022 09 01    ORA #1
8024 8D 15 D0 STA $D015
8027 A9 0D    LDA #13
8029 8D F8 07 STA VIDEO+1016
802C A9 32    LDA #50
802E 8D 01 D0 STA $D001
8031 A9 18    LDA #24
8033 8D 00 D0 STA $D000
8036 A9 01    LDA #1
8038 8D 27 D0 STA $D000+39
803B AD 00    LDX #0
803D 8D 24 82 CIK1 LDA SPRITE,X
8040 9D 40 03 STA 832,X
8043 E8      INX
8044 E0 3F    CPX #63
8046 D0 F5    BNE CIK1
8048 58      CLI
8049 60      RTS

804A EE 19 D0 IRO INC $D019
804D AD 00 DC LDA $DC00
8050 29 03    AND #3
8052 C9 03    CMP #3
8054 D0 1D    BNE FEL
8056 CE 19 82 DEC SZAML
8059 D0 4D    BNE A2
805B AD 1B 82 LDA ORIG
805E 8D 19 82 STA SZAML
8061 AE 20 82 LDX YSP
8064 F0 42    BEO A2
8066 30 04    BMI A3
8068 CA      DEX
  
```

```

8069 4C 8D 80 JMP A4
806C E8      A3 INX
806D 8E 20 82 A4 STX YSP
8070 4C A8 80 JMP A2

8073 29 01    FEL AND #1
8075 D0 1A    BNE LE
8077 CE 19 82 DEC SZAML
807A D0 2C    BNE A2
807C AD 1B 82 LDA ORIG
807F 8D 19 82 STA SZAML
8082 AE 20 82 LDX YSP
8085 EC 1E 82 CPX MAX2
8088 F0 1E    BEO A2
808A CA      DEX
808B 8E 20 82 STX YSP
808E 4C A8 80 JMP A2

8091 CE 19 82 LE DEC SZAML
8094 D0 12    BNE A2
8096 AD 1B 82 LDA ORIG
8099 8D 18 82 STA SZAML
809C AE 20 82 LDX YSP
809F EC 1D 82 CPX MAX
80A2 F0 04    BEO A2
80A4 E8      INX
80A5 8E 20 82 STX YSP

80A8 AD 01 D0 A2 LDA $D001
80AB 18      CLC
80AC 6D 20 82 ADC YSP
80AF C9 32    CMP #50
80B1 B0 02    BCS A6
80B3 A9 32    LDA #50
80B5 C9 F0    A6 CMP #$F0
80B7 90 02    BCC A7
80B9 A9 F0    LDA #$F0
80BB 8D 01 D0 A7 STA $D001

80BE AD 00 DC LDA $DC00
80C1 29 0C    AND #30C
80C3 C9 0C    CMP #30C
80C5 D0 1D    BNE A8
80C7 CE 1A 82 DEC SZAML2
80CA D0 4D    BNE A9
80CC AD 1B 82 LDA ORIG
80CF 8D 1A 82 STA SZAML2
80D2 AE 1F 82 LDX XSP
80D5 F0 42    BEO A9
80D7 30 04    BMI A10
80D9 CA      DEX
80DA 4C DE 80 JMP A11
80DD E8      A10 INX
80DE 8E 1F 82 A11 STX XSP
80E1 4C 18 81 JMP A9

80E4 29 04    A8 AND #4
80E6 D0 1A    BNE A12
80E8 CE 1A 82 DEC SZAML2
80EB D0 2C    BNE A9
80ED AD 1B 82 LDA ORIG
80F0 8D 1A 82 STA SZAML2
80F3 AE 1F 82 LDX XSP
80F6 EC 1E 82 CPX MAX2
80F9 F0 1E    BEO A9
80FB CA      DEX
80FC 8E 1F 82 STX XSP
80FF 4C 19 81 JMP A9

8102 CE 1A 82 A12 DEC SZAML2
8105 D0 12    BNE A9
8107 AD 1B 82 LDA ORIG
810A 8D 1A 82 STA SZAML2
810D AE 1F 82 LDX XSP
8110 EC 1D 82 CPX MAX
8113 F0 04    BEO A9
8115 E8      INX
8116 8E 1F 82 STX XSP
8119 AD 1F 82 A9 LDA XSP
811C 30 22    BMI A13
811E 18      CLC
811F 6D 00 D0 ADC $D000
8122 AA      TAX
8123 90 08    BCC A14
8125 AD 10 D0 LDA $D010
8128 09 01    ORA #1
812A 8D 10 D0 STA $D010
812D AD 10 D0 A14 LDA $D010
8130 29 01    AND #1
8132 F0 06    BEO A15
8134 E0 50    CPX #80
  
```

```

8136 90 02    BCC A15
8138 A2 50    LDX #80
813A 8E 00 D0 A15 STX $D000
813D 4C 6D 81 JMP TUZ
8140 AD 1F 82 A13 LDA XSP
8143 49 FF    EOR #$FF
8145 18      CLC
8146 69 01    ADC #501
8148 8D 21 82 STA PUF
814B AD 00 D0 LDA $D000
814E 38      SEC
814F ED 21 82 SBC PUF
8152 AA      TAX
8153 B0 08    BCS A16
8155 AD 10 D0 LDA $D010
8158 29 FE    AND #$FE
815A 8D 10 D0 STA $D010
815D AD 10 D0 A16 LDA $D010
8160 29 01    AND #1
8162 D0 06    BNE A17
8164 E0 18    CPX #24
8166 B0 02    BCS A17
8168 A2 18    LDX #24
816A 8E 00 D0 A17 STX $D000

816D AD 00 DC TUZ LDA $DC00
8170 29 10    AND #16
8172 F0 03    BEO A18
8174 4C 0E 82 A18 JMP A20
8177 A9 63    LDA #<COORD
8179 85 FB    STA $FB
817B A9 62    LDA #>COORD
817D 85 FC    STA $FC
817F A2 00    LDX #0
8181 A0 01    A19 LDY #1
8183 B1 FB    LDA ($FB),Y
8185 29 01    AND #1
8187 D0 13    BNE A21
8189 AD 00 D0 LDA $D000
818C A0 00    LDY #0
818E D1 FB    CMP ($FB),Y
8190 B0 07    BCS A22
8192 AD 10 D0 LDA $D010
8195 29 01    AND #1
8197 F0 61    BEO QUIT
8199 4C AC 81 A22 JMP A23
819C AD 00 D0 A21 LDA $D000
819F A0 00    LDY #0
81A1 D1 FB    CMP ($FB),Y
81A3 90 55    BCC QUIT
81A5 AD 10 D0 LDA $D010
81A8 29 01    AND #1
81AA F0 4E    BEO QUIT
81AC A0 02    A23 LDY #2
81AE AD 01 D0 LDA $D001
81B1 D1 FB    CMP ($FB),Y
81B3 90 45    BCC QUIT
81B5 A0 04    LDY #4
81B7 B1 FB    LDA ($FB),Y
81B9 29 01    AND #1
81BB D0 13    BNE A24
81BD AD 00 D0 A24 LDA $D000
81C0 A0 03    LDY #3
81C2 D1 FB    CMP ($FB),Y
81C4 B0 34    BCS QUIT
81C6 AD 10 D0 LDA $D010
81C9 29 01    AND #1
81CB D0 2D    BNE QUIT
81CD 4C E0 81 JMP A26
81D0 AD 00 D0 A24 LDA $D000
81D3 A0 03    LDY #3
81D5 D1 FB    CMP ($FB),Y
81D7 80 07    BCC A26
81D9 AD 10 D0 LDA $D010
81DC 29 01    AND #1
81DE D0 1A    BNE QUIT
81E0 A0 05    A26 LDY #5
81E2 AD 01 D0 LDA $D001
81E5 D1 FB    CMP ($FB),Y
81E7 B0 11    BCS QUIT
81E9 AD 23 82 LDA NYOM
81EC D0 09    BNE KI
81EE A9 01    LDA #1
81F0 8D 23 82 STA NYOM
81F3 E8      INX
81F4 8E 22 82 STX ACTUAL
81F7 4C 31 EA KI JMP $EA31
81FA A5 FB    QUIT LDA $FB
81FC 18      CLC
81FD 69 06    ADC #6
81FF 90 02    BCC A25
  
```



8201 06 FC	INC SFC
8203 85 FB	A25 STA SFB
8205 E8	INX
8206 EC 1C 82	CPX IKONSZAM
8209 F0 03	BEO A20
820B 4C 81 81	JMP A19
820E A9 00	A20 LDA #0
8210 8D 22 82	STA ACTUAL
8213 8D 23 82	STA NYOM
8216 4C 31 EA	JMP \$EA31

8219 04	SZAML	.BYTE 4
821A 04	SZAML2	.BYTE 4
821B 04	ORIG	.BYTE 4
821C 05	IKONSZAM	.BYTE 5
821D 05	MAX	.BYTE 5
821E FB	MAX2	.BYTE 256.5
821F 00	XSP	.BYTE 0
8220 00	YSP	.BYTE 0

8221 00	PUF	.BYTE 0
8222 00	ACTUAL	.BYTE 0
8223 00	NYOM	.BYTE 0
8224 FE 00 00 FC 00 00	SPRITE	
	.BYTE \$FE, \$00, \$00, \$FC, \$00, \$00	
822A F8 00 00 F0 00 00		
	.BYTE \$F8, \$00, \$00, \$F0, \$00, \$00	
8230 E8 00 00 C4 00 00		
	.BYTE \$E8, \$00, \$00, \$C4, \$00, \$00	
8236 82 00 00 01 00 00		
	.BYTE \$82, \$00, \$00, \$01, \$00, \$00	
823C 00 80 00 00 40 00		
	.BYTE \$00, \$80, \$00, \$00, \$40, \$00	
8242 00 20 00 00 00 00		
	.BYTE \$00, \$20, \$00, \$00, \$00, \$00	
8248 00 00 00 00 00 00		
	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	
824E 00 00 00 00 00 00		

8254 00 00 00 00 00 00		
	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	
825A 00 00 00 00 00 00		
	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	
8260 00 00 00	.BYTE \$00, \$00, \$00	
8263 60 00 72 80 00 8A		
	COORD	
	.BYTE \$60, \$00, \$72, \$80, \$00, \$8A	
8269 90 00 72 80 00 8A		
	.BYTE \$90, \$00, \$72, \$80, \$00, \$8A	
826F C0 00 72 E0 00 8A		
	.BYTE \$C0, \$00, \$72, \$E0, \$00, \$8A	
8275 F0 00 72 10 01 8A		
	.BYTE \$F0, \$00, \$72, \$10, \$01, \$8A	
827B 20 01 72 40 01 8A		
	.BYTE \$20, \$01, \$72, \$40, \$01, \$8A	

• Dörögdi András, Budapesti

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

"Magyarok! Férfiak és Asszonyok! Halgassátok Csika vezért!"

A rovatot most egy kis levélreagálással kezdém. Igaz, hogy a Levelezési rovatban is válaszolunk rá, de olyan témát érint, amire úgy gondolom, hogy itt is kell egy pár sort írnom. Igencsak maglapódtam, amikor egy alóggó durva hangvételű levelet kaptunk Bryan mestartól. A rám vonatkozó résza természetesen mi lehetne más, mint a különböző Amigák közötti különbség felmagyarázása, és egy-két géptípus kritizálása. Namármost, ha egy gép nem "lud" annyit amennyit a másik, akkor okeva a másik gazdája rosszabb számítógépnek titulálja az egyik számítógépet. De! Nem hiszem, hogy a szenvedő alanyok akiknek kevesebbet tud a gépe, emiatt, hogy negatív kritikát kapott, álmatlan éjszakái lennének, föl-fel sikít néha álmában, hogy "Anyuci, vegyél egy jobb gépet, mert már megint bánthatok!". (Hacsak nem akkor a lamer, hogy csak játékra használja az Amigát). De ha valakinek esetleg beletapestam volna a lelki világába azzal, hogy egyes gépeket keményen(?) kritizáltam, ezektől alnézést kérek, de egy idő után lehet hogy rájönnek, hogy nem csak játékból áll a világ. Az ilyen tartalmú levelek írói szerintem nem tudják, hogy milyen örömet okoz az, amikor egy minimum 25 képkockából álló animációt egész képernyőn, trace-ben kiszámol az Imagine. (Ja, hogy az mag mi??? Bocs!) vagy FLI-ket konvertálnál, vagy visszaszarnál a véletlenül letörött file-okat, vagy defragmentálnál a winchestert stb... Általában azoknak a emberoknak csak annyira terjed ki a "felhasználói kapacitásuk", hogy hol van a DIO, és mennyi pontot kell elérni, hogy új pályára jussanak. Az is igaz, hogy senki sem tohot arról, hogy a szülőik milyen gépet vettek neki, de nem lehet mit tenni, ha olyan masinát kapott, amivel kevesebb dolgot lehet megcsinálni mint egy jobb géppel (itt most nem a játékra gondolok.) Ezekkel a gépekkel is meg lehet csinálni jó pár olyan dolgot amit a többi géppel, csak próbálkozni kell, mivel nem hiszem hogy csak a design kedvéért raktak az Amigákra billentyűzetet. En is szoktam játszani, de nekem nem ez tölti ki az egész életemet. Nekem is van olyan barátom, akinak PC-jé van, és sokszor kritizálta az t200-asomat. (Zabatar!) én vice versa a PC-jét, mégsosem rohanhat anyuclnkhoz, és nem vágtunk egymáshoz integrált áramtörőket. Az az ominózus rovat többek között azért is

született, hogy azoknak nyújtson segítséget, akik az Amiga mellett kötelezték el magukat, és csak azt nem tudják oldóntani, hogy melyik típust vegyék meg, mert nem akarják feleslegesen kidobni a pénzüket. Azt hiszem itt be is lehet fejezni ezt az igencsak felesleges vitát. A többi a Postánál

A témához kapcsolódik még egy másik levél is, amelyet Kőlé Tibor írt, és a pozitív kritika mellett segítsi szándékkal írt az A1000-ról, mivel neki olyanja volt. Tehát következzen egy kis A1000 kiegészítés:

Az A1000-es is 7.14 MHz-on ketyeg, nincs benne belső memóriabővítő hely, régi chipkészlet van benne, max től megányi chip ramja lehet, a ROM-t lomazról tölti be minden bekapcsolásnál. Ennyi lenne. Kösz! szápen Tibor! Remélem továbbra is olvasunk maradsz, mert sok ember azzal lenyagoztózik, hogy elpártol az újságtól.

Egy másik kiegészítés. Azt írtam ugye, hogy 24 bites képet 256 színben jelenít meg. Namármost, ha 24 bites egy kép, akkor azéva 16.7 millió színben jeleníti meg. Bocsi. És akkor vágjunk a közepibe. Először az Image FX-ről egy kicsit

## IMAGE FX

Nem lesz teljes, mert egy-két opciónszro még nem jöttünk rá Butthával és IO 10-zel. Tehát az Image Fx egy összetett grafix utility. Minimum 13-as gépet igényel. Memóriaszükséglete 2Mb Chip, 2Mb Fast, de 2mb Chipnél is elindul. A gyorsaságán egy 68882-es koprocival segíthetünk leginkább. Ha kavás a memóriánk, akkor a következőképpen töltjük be:  
Prels -> Virtual memory -> Virtual memory nevot  
Path plusz méret.  
Buffer (lőképnyőn) -> Create Buffer -> A memóriatípust állítsuk át virtuálisra. -> LOAD AS -> Betöltendő GFX vagy ANIM fajta. Ha előg memóriánk van, akkor simán LOAD a lőképnyőn.

## OTHER OPTIONS (SAME)

HOOK: Különböző grafix funkciókat tölthetünk be, amit a gép végrehajt. (Pl. Black-hole: A kép egy része "be lesz szippantva")

AREXX: Na vajon?  
ALPHA, FILTER: Erre a két funkcióra az Istennek nem tudunk rájönni.  
ROTATE: Egyértelmű. (X-szögben is forogatható!)

## PREFS

PREVIEW OPTIONS: Az Image FX egy csöves proggy, ugyanis a belöltött képet memóriaspórolás végett lakete-lehárbon mutatja meg. Persze a kimentett kép színes lesz. Tohát itt lehet beállítani, hogy a kimentett kép milyen formátumú legyen (HAM: LORES; HIRS:)  
FILE REQUESTER: ASL, ARP, REO, TOOLS (Ablakok)  
SCANNER: Innan a képek digitalizálását kezdeményezhetjük  
TOOLBOX: Magyarul a kezdőképnyő és a rajzikonok, ugyanis vela is lehet rajzolni, akár csak a DPaint-tel.

## BUFFER

CREATE BUFFER: Ha virtuális memóriát használunk, ezzel logialhatjuk le az X Mb-nyi helyet a képeknek.  
DELETE BUFFER: Ezzel törölhetjük a buffer tartalmát.  
CLEAR BUFFER: Ezzel tisztíthatjuk.  
LOAD AS: Virtuális memóriánál a grafix formátumot ki kell jelölni. (FLI, GIF, JPEG, IFF, RETINA, TARGA, BMP, ICO, PCX, PCTV, IV24, stb...)  
GRAB SCREEN: Kiválaszthatjuk az éppen futó proggyt screenjét lopás céljából.  
COUNT COLORS: Egyszerű színszámolás.

Az Image FX-hez nem gyökeresen, de hozzátartozik az Amiflick nevezetű program. Ez az a program, ami az FLI-ket lebontja IFF pic-okra, amit azután az Image FX-szal lokomvortálunk 24 bitről 18-ra HAM-be, majd pedig bármelyik rajzprogrammal összerakhatjuk őket. Bővebben a paramétereit lásd lejjebb. Az Image FX-nek itt vége szakad, sajna ez a szük két oldal erre a témára igen kevés! Remélem elindított ezt nekünk

## Amiflick

Gondolom sok olyan ember van, akinek az a vágya, hogy FLI-ket nézzon Amigán. Na, hát az Amiflick ezt tudja. Lejátssa az FLI-ket (és FLC-ket) Minimum 1.2 kell hozzá

Használat: AmiFlick [-v] [-d<delay>] [-c] [-h] [-g] [-m<moda>] [-s] [-l] [-b] [-b] file [outfile]

-v: Némi nemű file információ.  
-d <delay>: Milyen időközönként kövessék egymást a frame-k (1/70 sec).  
-c: Színes mód (AGA kell hozzá)  
-h: HAM(i) mód.  
-g: A szürke 256 árnyalatai (AGA).  
-m <moda>: Milyen képernyőmodot akarunk használni. Ha a <moda> 0x-szel kezdődik, akkor hexadecimálisan.  
-s: Csak scan file.  
-l: Betölti a file-t a memóriába mielőtt lejátsza.  
-b: Dupla buffer visszajátzás.  
-s file: Képernyőinformációt ad a file-ről, hogy hány kockából áll A 16 árnyalatú szürke az alap.  
Ha a kimenő file-t kiválasztottuk, 256 színű ILBM file-ként kimenőfile.nnn vagy kimenőfile.nnnnn formátumba kimentti attól függően, hogy hány frame-ből áll a file.  
Ha a frame-t ki akarjuk menteni IFF-ként, csak írjuk be.

AmiFlick file outfile, ahol a 'file' az FLI és az 'outfile' a 256 színű IFF kép neve. Lejátszásánál csak írjuk be, hogy: AmiFlick 'file'. A szürke 16 árnyalatában jeleníti meg az FLI-t. A lejátszás alatt a következő billentyűket használhatjuk:

'ESC': Kilépés az animációból  
'Balra nyil': Lassítja az animációt.  
'Jobbra nyil': Felgyorsítja az animot.  
'SPACE': Megszakítja az animációt, vagy képenként lápteti.  
'RETURN': Ismételt indítás.  
Ha a kép nagyobb mint a képernyő, az egészről autoszcrollazhatunk.  
Összefoglalásként: Az AmiFlick a legjobb HAM algoritmust használja, az FLI animot IFF képbe vagy animba menti.  
A grafikánál maradván még, van egy olyan kis program, amivel GIF képeket nézhetünk meg Amigán. A neve FastGIF II

#### FastGIF II.

A kis ablakban kiválaszthatjuk a következőket:

- LOAD: Egy GIF kép betöltése. (Szokásos filekarsó ablakot nyit meg.)
- VIEW: Megnézhetjük a képet.
- OPTIONS: Egy másik ablakot kapunk, ahol beállíthatjuk a megjelenítendő kép formáját, felbontását, stb...
- ABOUT: A program készítőinek neve

• ICONIFY: Na vajon mi?

DSO:

Nem tudom, hogy hallattatok-e olyanról, hogy DSO? Nem? Akkor itt az ideje, hogy megtudjátok tőle egy pár dolgot. Szóval az az 'izé' azt tudja, hogy 'sztemder' 00-s lemezt 960 Kb-ta formáz. Tényleg! Hidd máit el. En máit csak tudom. A használatátém egyszerű. Vagy a DEVS, vagy a STORAGE blokkban elindítjuk. (Remelem tudjátok, hogy mi a különbség a kattó között), és ha beírunk egy lemezt, aly módon jeleníti meg mint a PC0-t, azzal e kis eltéréssel, hogy jelen esetben DSO:???? lesz a lemez alatt. Ez csak addig lesz ilyen állapotban, ameddig meg nem formázzuk a lemezt. Ezt a műveletet a szokásos vörkbenes formázással csinálhatjuk meg a legegyszerűbben Hasznos kis kutyú, ennél máit csak a HD-s meghajtó a jobb, de ez már hardware. Úgyhogy inkább hagyjuk. Ja, majdnem elfelejtettem! A DEVS-ban meg kell lennie az mfm.device-nak, a diskspara.device-nak és az fmsdiak.device-nak, máit egyébként nem működik!

#### SCANNER-ek

Léteznek az Amigákhoz olyan hardware tartozékok, amikkel fényképeket, szöveget, tehát bámit megjeleníthetünk a képernyőn IFF formátumban. Ezek a Scanner-ek (A Skinheadek mások). Ezekkel (mármint a scannerekkel) tudjuk a papírtól 'bevilágítani' a képet a képernyőre (Azért értelmes ez a mandát) Az egyszerűbb scanner-ek lefotófelhárban nyomják, a monóbbak színesben. A következőkban most egy fekete-lehót (plusz a szürke árnyalatai) scanner használati útmutatóját írjuk le (a funkciók nagyjából megegyeznek a többi scanner-ével) A leosztott scanner a Pyramid cég 400 DPI-s kézi scanner-e (van asztali is). Van ennél jobb is, de most az volt kéznél. Használatát nem nagyon különbözik a többiétől.

#### Tulajdonságai:

Szkenelési szélesség: 105 mm +/-3%  
Vanalsűrűség: 400-100 DPI  
Szín: Fekete-fehér, szürke 64 árnyalata.  
Scanelési sebesség: 22 mm/sec-től 89 mm/sec-ig.

A printer portra kell csatlakoztatni. Egy lemezt is kapunk hozzá, amelyen a Scan

program található. Milyen elindítottuk, oldalt különböző funkciókonak találhatunk, amelyek megegyeznek a pull-down menüben lévőekkel. Jelemtéseik a következők:

- SIZE: Itt beállíthatjuk a DPI-t, de csak akkor, ha a scanneren is átkapcsoltuk. A képernyő meletét, negyed, fél stb..., és a scanelési időt.
- SCAN: Szinte ugyanazt a menüt kapjuk, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy innen a 'SCAN' gombbal indíthatjuk a scanelését.
- LOAD: Loading file...
- SAVE: Save kép...
- GVIEW: Egy másik menüt kapunk, ahol beállíthatjuk a kép megjelenítésének formát. Aztán csak click a view-ra.

A kezelése egyszerű, akárcsak az összes többi scanner-nak.

A végére ismét egy levél Gécz Gergelynek válaszolok egy-két kérdésére. Az 500-asba bármelyik kicserélhető be lehet szételni kapcsolóval, de csak az alap OS és a beszerelt OS között kapcsolgathatsz (PI. Ha 1,3-asod van és beszerelték egy 2,0-ás kicserél, akkor ekázott a kettő között kapcsolgathatsz.) Az 1200-asban gyárilag 3,0-ás Kickstart van, és felesleges belerakni egy alacsonyabbat. Így majdnem minden program fut. Namármost a 600-asban alapban 2,0 van, és abba is felesleges 1,3-at rakni. Viszont teljesen megegyezik programfutási szempontból egy olyan 500-asal, amelyikben van egy 2,0-ás átkapcsoló, és egy mega (csak a numerikus billentyűzet hiányzik a 600-asnak!). A külső drive-ok arie valók, hogy gyorsabban tudjál egy lemezt átmásolni, vagy ha keljen egy többemezes programnál állandóan cserélni a lemezeket, vagy, kölcsön tud adni a barátainak. Ténél, ha a véleményemre vagy kíváncsi, akkor inkább az 1200-as vedd meg, aztán utána lehet tuningolni, de ha nincs annyi pénzed, és csak játszani akarsz a géppel, akkor inkább az 500-as javasolom. Azért írd majd meg, hogy hogy döntöttél (inkább a sör, ugye?).

Lassen búcsúszom, mivel megrövidítik a rovatomat a PC-s rovat javára (sicc DADA!!!). Legközelebb a jövő hónapban. Immer nur SKAI (Csak azért köszönök el így, mert pont ez a szám jött)

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

## Az (S)VGA kártyák programozása (2.rész)

Üdvözlünk mindenkit, aki még bizott abban, hogy folytatjuk eme kimeríthetetlen témát. Szóval az előző rész nagy 'sikert' aratott, kaptunk (jó)pár levelet 'szépjókirálytanácsoscsiszki netogyabba-hagyjátok, donemertekámbelölőegyukkot-so' tartalommal. Nem tudjuk, mi bajotok vele, én értem (DADA: talán meg kéne tanulni az assembly-t, gyerekek! >:)). Na, de fölrö a tielával (juli, ez olyan hülyén hangzik, na mindegy), szóval majd megpróbálunk kissé világosabban leírni mindent (DADA: De ne feledd; ez itt nem óvodai). A másik gond (a levelek alapján)

ez assembly nyelv hiányos/nem ismerete. No, ez egy nagyobb téma annál, hogy magánleveletben magyarázgassuk. Viszont ilyen sorozat nem várható, több okból is: 1. ha így haladunk, az egész CoV-ot elfoglaljuk, 2. megint a C-nyelv sorozatos pálda. Havi fél oldalon (kb. ennyit tudnánk neki szentelni) senki nem tanulna meg. (Egyértelmű. Kapható egy halom vasos könyv a PC-assembler-ről (P. Norton, Pethő), aztán ott van a RESOURCER, a debugerek (nem szégyen más programjainak debugo-lása/vlsszafejtése), a Norton Guide-ok (ASM, INT, EGA), a Video Routines (szövegtilekben is! A Dune 2 BBS-en, és a 129.171.68.2-n az /upload/public könyvtárban (onon FTP site) fenn van!).

a HELP 4.X... Ennek a rovatnak, ha jól tudom, nem az a célja, hogy megtanítsa a PC-s assembly-t, mert az egy irdatlan nagy téma. Tudom, hogy ezzel utálkozást fogok egyesekben kiváltani, de akiknek göze sincs a PC Ass.-ról, az először is tanulja azt meg, bármilyen nehéz és a kezdők számára illogikus is, valamint legalább 1 folsószintű nyelvet, és csak aztán kezdjen világmegevvő tervekbe. Tőlem is sokan érdeklődnek, hogy hogyan írjanak GW-Basic-ben urhajószimulátort (ez nem vicc! A műlkor valami fél orát magyaráztam egy arécnak a BASIC overlay-et — pont urhajószimulátort írt BASIC-bon!!). Teasek megérteni, hogy ha vefaki hatékonyan akar bármit is kódolni, az nem árt, ha pár nyelvet megismer. Az

alap természetesen a Pascal — ha anno a logikáját megértjük (paraméterátadás, változók helye és szerepe), ekkor a C és az assembly már könnyen tanulható. Pascal-témában egyébiránt a Dr. Pongor György: Szabványos Pascal c. Novotrade-könyvet ajánlom, a nyelv LOGIKÁJÁT, ami mindennél a legfontosabb, remekül elmagyarázza. Talán agyodul a Prolog-ot nem ajánlom nem matematikus baillitott-ságúaknak — őszintén szólva, egyetemen előt ez volt az a felsőszintű nyelv, amivel nagyon keményen töltem, ezután csak az egyetem 2 évnyi kemény matek — és felsőfokú infótanulása (számítógépes nyelvészet, automaták stb...) után voltam csak képes felfogni a logikáját és a Pascalnál esetenként százszor hatékonyabban alkalmazni is — főként a természetes nyelvekkel, Turing-gépekkel kapcsolatos témákban. Szóval, próbáljátok meg 1-2 könyvet beszerezni, gyorakek, és nem patogni, hogy nem értek valamit, ha nem tudjátok jól az assembly és a BIDS alapjait — DADA) Elhelyett ha lesz idő (2-nél több) érdeklődő, akkor talán a csodálatos, fantasztikus stb. CoV Évkönyv '94/95-ben (igsoon, lesz!) talán írhatunk erről a témáról is párszáz kilobyte-ot.

Először kezdjük egy kis holyroigazitással. Aki vette magának a lázadságot, és bepötyögte a pontírozó rutin táblázatból kiké-  
reső változatát, az rájohatott, hogy nem igazán működik. Tapasztaltabbak bizonyára ki is tudták javítani, tehát az SHL AX, 1 helyett SHL SI, 1 kell! Sorry. A hiba abból adódott, hogy abban a cikkben a rutinokat „emlékeztetből” írtam (ráadásul éjfélok), tehát nem láttam kipróbálva. Nos, a lustaságomból rögtön hibucik(kt) adódott(ak), ezért a továbbiakban leközlésre kerülő rutinokat mind ki fogom próbálni. Még egyszer sorry.

A másik dolog egy „szépséghiba”: a táblázat nem byte elemekből áll, hanem word elemekből. Erre **Tóvász Tamás** hívta fel a figyelmemet, ugyanis (talán szégyen), de ott-hon olvasgatások alatt sem vettem észre. (Ezek után csak zárójelben jegyezném meg, hogy **Tamás** a kijavításnál kétszer is elrontotta a dolgot. Hihi. (DADA: muszáj állandóan egymást lemerezni, gyerekek?)) Egyébként a konstans tábla bepötyögése tényleg marhaság, jobb ha ezt egy egyszerű FOR ciklusra bizzuk (mármost az elkészítést). Ekkor viszont nem CONST-tal, hanem VAR-tal kell deklarálni a Pascalnak a helyesen 0..199 indexhatárokkal a **SzorzoTabela** tömböt.

Ugyancsak az első részben írtam, hogy az SVGA módot nem sok stílusban lehet alkalmazni. Bevallom, azt csak azért mondtam, mert nem is kényittem a programozásához, és hogy el tudjam másolni. Éme tudáshányt azóta bepötyögtem, s meg is csináltam a változatokat (DADA: **megint egy igen cool forrásra hívnám fel a T. társaság figyelmét: a 3style diskmag 5. számában megjelent a témában egy PD forrás TSC/PHM úrtól Nagyén kawl!**).

Nos, mint azt már említettem, az SVGA módok programozása a VESA driverokon keresztül történik, mivel a tisztelt gyártók nem voltak képesek egységes programozási utat kialakítani. Így ez már eleve egy sokkal lassabb hozzáférést tesz csak lehetővé. A VESA driver azert találták ki, hogy ezt az egységet az egyszerűbb software úton megteremtse, különben legalább akkora (ha nem nagyobb) kódsz lett volna a video-kártyák között, mint ami a hangkártyáknál van. Az ugye stimmel, hogy nem minden program fezel pl. Pro Audio Spectrum-t (DADA: azt az FM sz\*r-t? Szé kompatibilis, mi kell még? GUS (Gravis UltraSound) rulez!), de az azért égo lenne, ha a Pirates Gold nem monne mondjuk OAK SVGA kártyán (sajnos azért akadnak kivételek). Szóval a VESA driver betöltése után az

felülírtja az INT 10H megszokást, úgy-mond „belekapcsolódik”, és kiegészíti azt a saját 4Fh kódú rutinjaival. Ez ismét úgy nevez ki, mint a palettaközelésnél már megismert al-al funkciócsoport, szóval lehet örülni.

Az AH-ba kell tehát tenni 4Fh-t, és AL-be az al-al kódot. Ez 00-05-ig (egy-  
VESA driveroknál 06-ig) terjed, de ebből számunkra csak a 02-es és a 05-ös érdekes. Az előbbivel lehet módot váltani, míg az utóbbi a kártya memóriájának \$0A000-tól való belapozásáért felel (ld később).

Tehát a módváltás, itt BX-be kell tenni a mód kódját. A legl. standard módokat is beállíthatjuk a rutin segítségével, mint ahogy az AH=0-s kódú rutinnál láttuk (előző rész). Ekkor nem árt, ha a BH-t nullázzuk. A VESA SVGA módok kódjai 100H-tól kezdődnek. Sajnos a 100H-s kapásból nem csinál semmit nálam, amúgy az elvileg a 640X400 256c mód kódja lenne. Ezt tehát ne használjuk (lehet, hogy egyes kártyákon működik, de ha az enyém nem, akkor nem szabad használni!! :-). A 101H az a bizonyos mások által is használt 640X480-256c mód. A 102H az a 800X600-16c kódja, onn és a többi 16 színű módnak a memóriaközelése ottér a chunky módszertől (DADA: azért van bennük ráció, sőt! Feltehetőbb logikusak!), ami a 256 színű módnál használt. A továbbiakban nem foglalkozom vele (megintcsak nem tudom, hogy kell programozni), de őszintén szólva nem is érdekel (DADA: igaz, ma már nem sokan kódolnak nem chunky-ban. Egyébként la, ott a Video Routines, az alaposan elmagyarázza a nem 256-módot). Az DMKK-ban (Országos Műszaki Könyvtár), ill. a BME Központi Könyvtárában megtalálható!). A 103H a 800X600 256c mód kódja, no eddig birta az én fél megás kártyám. Persze kísérletezhetek, valószínűleg ezután jön az 1024X768 16c/256c, s még lehet, hogy van tovább is. A mostani példák a változatosság kódvált nem a már töltöm megszokott pascal-ass észvezi kódban jennek, hanem tisztán assemblyben. Változnak az ld-ök, azonkívül valami házi feladást nyit mindíg ki kell találni, nem? (DADA: **MI ebben a feladat?**)

A darabonkénti példázgatást most elhagyom, egy idő múlva majd egyszerre zúdítom rátek a rutinyűjteményt, mint egy kis interface-t.

A másik gond az, hogy lmt kéne valamit a screen-re. Nos, ez mai nem lesz olyan egyszerű, mint az MCGA módban (320X200-256c), mivel az egész screen tartalma nem fér el a 64K-s szegmensben. Itt most konkrétan a 640X480-256c móddal foglalkozunk, a többi is ehhez hasonló, a méretek-től eltérő. Szóval a mostani módunkban 307200 byte írja le a teljes screen-t, amelyek a video memben sorfolytonosan helyezkednek el, és mi mindíg csak egy 64K-s részt láthatunk belőlük. Sajnos azt nem mi adjuk meg, hogy honnantól kezdve lássunk (itt pl. byte pontosságra gondolami, csak választgatunk, hogy hanyadik 64K-t akarjuk látni. Ezt tehát meg az AX=4F05H kódú rutinnal. Ekkor BH-t nullázzuk (lapszám, 256 színű módoznál mindíg 0 — sajnos), és DX-ben kell megadni annak a bizonyos 64K-s szelőnek a sor-számát, jelen esetben 0-5-ig, de az utolsóak már csak kb. a fele van a screen-on. Ezt nem ám 0-5-ig kell sorszámozni, hanem 4 bittel balra eltolva, tehát 10H-50H-ig, 10H-s léptekkel. Na, ezt kell a DL-ba pakelnunk hívás előtt.

Tapasztalataim szerint egy képpont vissza-olvasása nem olyan egyszerű dolog, seha nem azt adta vissza a mem olvasásnál, amit előzőleg beleírtam, de valószínűleg csak én voltam a bűna.

A palettaműveletek természetesen ugyan-  
úgy használhatók, mint MCGA módban, sőt, azek a 16 színű VGA (!) modokban is jók, persze csak 16 színnel lehet dolgozni.

Es ennyl magyarul után jöjjen a boigt kis interface rutin, amely pl. include hile-ként használható, s beöpihető saját assembly forrásfile-unkba.

SVGA.INC file:

```
; This file contains SVGA 640X480/256color
; routines
; (C)copyright 1994.04.26. by DoT
; Ha más 256 színű SVGA módban akarjuk
; használni, csak az alábbi konstansokat,
; és a módot (a bekapcsolásnál kell átírni)
Screen_Width EQU 640
Screen_Height EQU 480
; Switch to the 640X480/256 color graphics
; mode
; Changed ax, bx
```

SVGA1\_GrOn PROC

```
mov ax, 4f02h
; bekapcsolja a 640X480-256c módot
mov bx, 101h
int 10h
ret
```

SVGA1\_GrOn ENDP

```
; Switch to the 80X25/16 color text text
; mode
; Changed : ax, bx
```

SVGA1\_GrOff PROC

```
mov ax, 4f02h
; visszatér a normál 80X25-16c módba
mov bx, 3
int 10h
ret
```

SVGA1\_GrOff ENDP

```
; Draw a pixel to graphics screen
; Argument : cx - X coordinate
;            dx - Y coordinate
;            al - color byte
; Changed : bx, cx, dx
```

SVGA1\_DrawPixel PROC

```
push ax
; AL-t elmentjük, mert abban van a szinkód
; (simán PUSH AL v. POP AL NINCS!)
mov ax, Screen_Width
; kiszámítjuk, a kérdéses pont hanyadik
; mul dx
; byte a video memben
; AX-ben az alsó weid. DX-ben a felső,
; szorzás után
add ax, c
; X koordináta hozzáadása
adc dx, 0
; Itt C64 módra bűvészkedni kell- látszólag
; nem csinálunk semmit, de ha az előbb
; volt átvitel, azt is hozzáadja
shl dx, 4
; A már említett 4 bittel balra ábrázolásmód
; Mi a francnak?
mov di, ax
; Ez lesz majd az eltolás a 64K-s 'ablakon'
; belül
```

```
mov ax, 4f05h
xor bx, bh
int 10h
```

; megfelelő rész belapoztatása

```
pop ax
; a szinkód visszatöltése
push es
push 0a000h
pop es
mov es, [di], al
```

```
; és beírása a mem-ba
pop es
; A szegmens regisztrert azert elmentjük
; ret
```

SVGA1\_DrawPixel ENDP

E kis kitérő után térjünk vissza a pelettá-  
hoz. Mint azt Amiga vonalon MACI is emlí-  
tette (CoV Évkönyv '93/94), igen előszörrel-  
tel alkalmaznak minden grafikát használó  
programban képernyő eltolást, és kivi-  
lagesítést. A probléma egy kicsit purita-



nabb megoldását táthatják alant (azért valami ilyesmit használt a FC a hajdani UNREAL demojukban (DADA: az Unreal 1.1 verzióját 1-2 hónapja adták ki, GUS hanggal, ami eszméletlenül szuper!) az egyes részek közötti logo-k eltüntetésére). A megoldás kulcsa, hogy az elsötétítésnél folyamatosan csökkentjük az RGB értékeket, míg mindegyik 0 (fekete színű) nem lesz. A kivilágítás ennek a fordítottja. Mindaddig növeljük az RGB értékeket 0-tól kezdve, míg a megfelelő értékét el nem éri az összes. (Mostanában használnak olyan rutint is, amely minden értéket 255-ről indít (tehát képernyő), és folyamatosan csökkenti, míg el nem éri a megfelelőt. Ez kis átalakítással könnyen megvalósítható. Ez a megoldás azért nem olyan szupi, mert megeshet, hogy a szín egyes összetevői nem ugyanabban a pillanatban árlik el a 0-t (ill. „magukat” a kivilágításnál), ezért kicsit „mutálnak” a színek. Ennyi külön magyarázat talán elég is lesz a forrásán kívül.

#### FADE.INC file:

: This include file contains two VGA mode palette routines  
speed dw 0

: Fade Out - elsötétítés

Arguments: dx - the first pal reg  
bx - how many pal regs to fade  
ds:si - points to RGB palette  
di - fade speed

FadeOut PROC

```
push dx
mov ax, 3
mul bx
pop dx
mov bx, ax
cld
mov speed, di
mov di, 1
```

FU\_Loop2:

```
push dx
mov al, di
mov dx, 3c8h
out dx, al
inc dx
xor ah, ah
push si
mov cx, bx
xor bp, bp
```

FU\_Loop1:

```
lodsb
cmp ax, di
ja FU_Ok1
mov al, 0
inc bp
jmp FU_Ok2
```

FU\_Ok1:

```
sub ax, di
```

FU\_Ok2:

```
out dx, al
dec cx
jcxz FU_Next1
jmp FU_Loop1
```

FU\_Next1:

```
pop si
pop dx
inc di
mov dx, speed
```

FU\_Wait2:

```
mov cx, 0fffh
```

FU\_Wait:

```
dec cx
jnz FU_Wait
dec dx
jnz FU_Wait2
```

```
cmp bp, bx
jb FU_Loop2
```

```
ret
```

FadeOut ENDP

: Fade In

Arguments: dx - the first pal reg  
bx - how many pal regs to fade  
ds:si - points to the RGB palette  
di - fade speed

FadeIn PROC

```
push dx
mov ax, 3
mul bx
pop dx
mov bx, ax
cld
mov speed, di
mov di, 1
```

FI\_Loop2:

```
push dx
mov al, di
mov dx, 3c8h
out dx, al
inc dx
xor ah, ah
push si
mov cx, bx
xor bp, bp
```

FI\_Loop1:

```
lodsb
cmp di, ax
ja FI_Ok1
mov ax, di
xor ah, ah
jmp FI_Ok2
```

FI\_Ok1: inc bp

FI\_Ok2:

```
out dx, al
dec cx
jcxz FI_Next1
jmp FI_Loop1
```

FI\_Next1:

```
pop si
pop dx
inc di
mov dx, speed
```

FI\_Wait2:

```
mov cx, 0fffh
```

FI\_Wait:

```
dec cx
jnz FI_Wait
dec dx
jnz FI_Wait2
```

```
cmp bp, bx
jb FI_Loop2
```

```
ret
```

FadeIn ENDP

Úgy érzem, talán mégsem elég az a kis info az elején. Az egyik az én angolul nem tudasomból fakadhat, a biztonság kedvéért leírom a paramétereket, amiket a rutinnak várnak: DX-be kell tenni az első színregiszter számát, amelyiktől kezdve sötétítünk. Ez pl. akkor lehet hasznos, ha mondjuk egy játékban csak a játéktér megvilágításához mondjuk CSAK a 32-355-ig terjedő színeket használjuk, és az ikonokhoz pedig CSAK a 0-31-es színeket. Ebben az esetben DX-nek 32-es értéket adjunk.

A következő paraméter BX-ben várják a rutinok. Ez azt adja meg, hogy a DX-től kezdve hány színregisztert kezeljen a rutin. Ez azért van, hogy pl. a 16 színű VGA módoknál is lehessen használni, ill. az előbbi probléma megoldását is segíti.

A DS:SI 32 bites pointer az RGB paletta megfelelő kezdő elemére mutat (a DX-odikra, de ne felejtjük el, minden elem 3 byte-ból áll).

Es végül a DI a sebességet határozza meg. Kb. 0Fh-5F-ig elfogadható, ezen kívül túl gyors, ill. lassú. (Minél nagyobb DI, annál lassabb).

A második probléma az, hogy eddig még nem beszéltem a palettabeállítás leggyorsabb módjáról, bár már Sasvári József a raster trükkjénél megemlítette: A 3C8H portra kiküldjük a kezdő színregiszter számát (itt nem kell 3-mal szorozni), majd a 3C9H portra sorban egymás után kiküldjük az R, G, B értékeket. Ezek után mehet a kiküldés folyamatosan. Innen le is tudjuk olvasni a megfelelő értéket az OUT DX, AL-t IN AL, DX-re cserélve, szintén sorban.

No, egyzerre talán ennél elég is lesz, vizslát legközelebb. Az elkövetkezendő számokban bemutatnám a hajdani PCX Viewer kicsit feltuningolt változatát, valamint olvasói kérésekre vonalhúzó, körrajzoló, fillező stb. rutinokat fogok boncolgatni (DADA: Addig is mindenkinek ajánlom a C= újság azt hiszem '87/7-8-as (keresetek meg a könyvtárban!) számában C64-re közzétett, PC-re könnyűszerrel átirható grafikai rutinokat (Gárdonyi Gergely), mert pl. jobb körrajzoló és filtrutinokkal még PC-n sem találkozhatunk).

Horváth Andrásnak Zalaegerszegre üzenem, hogy nálam a PICLOAD működik úgy, ahogy le lett közölve (máskülönben nem lett volna). Sajnos más konfiguráción nem próbáltam ki, de nem is sok szükség volt rá (szerintem). Annál inkább lett volna most, a VESA drivereké, hogy más kártyákon is ki tudjam próbálni, szóval ha valami error van, rögtön szóljatok! Egyébként én Borland Pascal 7.0-val fordítottam. Továbbra is várom ötleteket, problémákat stb., és át is adom a szót a házigazdának :).

• DoT

#### Mán Megint Az A Fránya IRC&Internet...

Rovid lesznek, mert van abban igazság, hogy ezek az Internet-es témák hazánkban sajnos még inkább csak a jövőnek szólnak: de legyen akkor a CoV az úttörő, ha már ilyen kóof dudák írják (khm...): Az állandó kérdés: hogy lérijen az ember az Internet-hez? Ha egyetemista/főiskolós valaki, akkor általában nyert ügye van. Bemegy a sulis fő számítógépes koordinátorához, elmondja neki, hogy gyakorlatilag az ország ÖSSZES egyeteme/főiskolája ró van már kötve az Internet-re (akár csak egy modem át is (Greg/PHM (IRC: GAG) egyetemén egyetlen modem van Szegeden... Csoda, hogy az IRC még épp elmegy rajta)), szóval jobb, ha ad sürgösen valami elérési lehetőséget, és ha nem, akkor jó lenne, ha utánajárna a témának, mert InterNet&IRC nélkül nem élet az élet (ez így van! Én már csak tudom!).

Ha valaki nem jár még ilyen helyekre, akkor a magyar Fido-t ajánlom — itt állandóan tudósítunk a hazai Internet scene változásairól, híreiről (őszintán szólva a magyar Fido-n már hetek óta nem jártam, mert az Internet, az IRC és a különböző külföldi Fido-k olvasása minden időmrel leköt, de igyexem majd bekukkantani néha!)

Aztán az IRC. Az orszátrák kiens nyomdokába láptunk kliensgyártásban. Bejelenthetjük, hogy VM/CMS alatt is működésbe lépett az IRC kliens, a Közgáz IBM 3090-esén, azaz az URSUS.BKE.HU hoszton (tehát akinek ilyen az Internet-címe a kukac után — kb. 1300 user, a legutóbbi népszámlálásom szerint!), az egy ACCESS KRISZ.PUBLIC O és egy IRC parancs után már nem kell, hogy az órákké loglalt Daemon-ra (131.130.39.10 6668) próbáljon felkerülni. VM/CMS alatt egyébiránt az LNAME parancssal változtathatjuk meg az IRC Name-et (amin elég sokan csodálkoztak, hogy mi a csudét jelenthet, és hogyan raktam ki az E-mail címem mellé, hogy Tintysti má pidan DOUGLAS ADAMSist! (=Természetesen imádom Douglas Adams-ot!)) és az automata IRC NICK-et. A Schönherz kolecs BALU szorvorón, valamint az ELTE tudens.elte.hu-ján is él már az IRC parancs. A hosztunk kliensének cselekvéseirésa egyébként többnyelvű, ha a szokott kifejezések (/BOW, /SMILE stb...) első egy F(inn), E(észt), H (na ezt mindenki találja ki magál!) vagy G(ermán) betűt rakunk, akkor az adott nyelven írja ki a parancshoz rendelt textot (pt. ha azt írom be az IRC-ben: /FCON, akkor ezt látják a channel userei: \*DirkGent on tytyvainent!)).

• DADA (MTTT022@URSUS.BKE.HU)



A minap a levelek randszerezése közben hallom az ablak mellett, hogy A, B, C, D, E... mi az? Gondolkodtam megabban, hiszen én nem vagyok hasbeszélő! Faláhtam, körbenéztem, de nem láttam senkit, így visszaútam az asztalhoz. Kis idő áthalta csak hallom, hogy A, B, C, D, E, F, G, H... K-fé birtam, aztán megútam, magint faláhtam, körülneztam, beneztem az ágy alá, a szekrénybe, de csak nem taláhtam még egy bekapcsolva hagyott magnót sem. Alighogy visszaútam, magint megszólalt az a jellegzetes hang, most már hirtelen a hang irányába szaladtam, ami egyértelműen az ablak feléi jött, a akkor baugrott a CoVboy! szikra (hiszen istan vagyok, vagy mltene), hogy lehatak ilyen marha, hát BETUZOTT A NAPI! Így kellett radóbbennam, hogy már megint nyakunkon a nyar, és én már magint itt senyvedek egy kimondhatatlan mennyiségű lavikupac tetelén. Az már biztos, hogy a kiválasztott levelekre csak a következő számban tudok válaszolni. Ennek alsósorban az az oka, hogy magint magróvidítátek a postámat, nem is akárhogyan, sőt! 1.0 állhása azertint a kérdőívek eredménye azt fogja mutatni, hogy nem a posta növelése mellett fog a többség szavazni. Hiszem, ha látom — mondtam, a neszo! Nekem is mindig akkor kell ajánlatot tennem, amikor nem káne. Mag is ígérték, hogy besegíthetek a kérdőívek feldolgozásában. Van öröm a háznl. Nam baj, mér úgy is évek óta levelekkel takarózom, WC papírt 5 éve nem váltam, a MEH beletem éi, csasrába mázal kapok. Mi? Hogy mltéla mézet? Hét 3 dimanzás mózat. Ja, hogy az nézat? Na nem baj, ennél hülyébb mér úgysem leszek.



## Aktuális téma!

(Most a WASTED TIME helyett annak szerzője kerül tarítókra, egy másik jómadérral együtt.)

CoVboy: A most következő levél a hónap levele kitüntató címet nyarta el. Miután a dologban érintett szerzők kötelességüknek arazték, hogy válaszoljanak, és ne én alkossak véleményyt a dologról, ezért helyt adtam a kérésnek, a válaszadás joga Bryan-t és Csikát illati.

Tisztelet Felelőtlen Szerkesztő! Elnézést kérem, hogy levelemmel rabolom az idejét, de kénytelen vagyok mondanivalóm miatt „tollat ragadni”. Fiam harmadik éve előfizetője Újságjúnknak és magam is néha beleolvastam cikkeibe.

Legutóbbi (42) számuknál telt be a pohár, ez volt az a bizonyos utolsó csepp.

Meggyőződéseim, hogy tartalom és forma egysége még az Önök újságjánál is törvényszerű (!). Azt értem ezalatt, hogy logikailag, alag és nyelvtanilag (!) hajmeresztő hibák (hlába szánták viccesnek), előbb utóbb a szakmai hitelesség romlásához vezetnek (Lahet... de mag marnék asküdni, hogy az eddig megjelent CoV-ok egyikében sem szerepelt olyan szó, hogy „fogalmazási-lag” — Bryan). Információik hibát hibára halmoznak. (pl. Bors Gábor rovatai)

(Hmmm, az biztos, hogy nem hibátlanak az cikkeim, de azt nem hiszem, hogy hibát hibára halmoznak. Persza semmi sem kizárt, de az asatben örülnék, ha néhány példát is szíveskedne említeni — Bryan). Főként Török Csaba „Amiga felhesználói” rovata miatt háberodtam lel. Hogy veszi a bátorságot, hogy (akár Iréfből is!) az Amiga 500+600-as gépeket krotén nyomoréknak klátsa ki (Valószínűleg úgy, hogy az az ön saját véleményem, és még sok olyan emberé, akik valamennyire is értenek az Amigákhoz — Csika)! Kíváncsi lennék, hogy e két (!!!) három) fajta gép tulajdonosai között mennyi előfizetője, vagy vásárlója akad újságjúnknak (Lényegesen több az Amiga 500-as, mint a másik kettő — Bryan). Az ő pánzük talán kevesebbet ár a többinél? (Ez klassé logikátlan, a gépek tulajdonosait nam érte úgy rossz szá aem — Bryan). Jól sejtli, az én liemnek is Amiga 500+ a van. Nagyon sok örömtől és szórakozást nyújtott odig az a gép Neki, és sok olyan program lta rajta, ami Önök szorint nem használható ezen a típuson. (Pl. Windows, CorelDraw? — Csika). Nem a gép, hanem a felhasználó kapacitása a döntő (Akkor egy programozó matematikus üljön le egy ZX81 elé, és alkosson meg egy egész képernyőa vektor-sutint... Erdekas lenna... — Csika)!!!

Azén írom mindezt Önnek, mert mindköt említett cikkliá kijelentette, hogy ellenvéleményre nem kíváncsiak (Mér elnézést, de mikor írunk ilyeneket??? — Bryan+Csika).

Talán az Ön közvelítésében meghallgálják (MH?? Ha nekem CoVboy azt mondja, hogy valaki elküldött melegebb égtájakra, stól én ezek után nem fogok hibázni? — Bryan).

Ezen kívül mégegyszer hangsúlyozom, hogy a slendrián módon fogalmazott zsargon mögött hiányos szakmai felkészűtség rejlik munkalársai cikkében (Mit takar ez a felangzós fogalmazás? — Bryan). Jópofáskodni klubban kellene és nem egy ilyen jel-

legu újságban (ilyen jallagú? Tudtommal a CoV-ra kazdattól fogva a behém stílus volt jellemző — Bryan).

(Ha lyantajta igényt alógitenék ki, ilyen fajta „szakemberek” lesznek a jövőben (ki mondta, hogy mi szakemberek vagyunk? — Bryan), ez Onókon is múlik!!!) Irom (!) ezt abban a tudatban, hogy soraim végűlis egy Felelőtlen (?) szerkesztőhöz jutnak el. Amennyiben ez a jelzője komoly mottó, úgy minden írásbészál képességgommal (és anyagi érvommal) azon laszek, hogy fiamat lbe-széljem arról az újságról.



Előbb-utóbb tapasztalni fogja, hogy: aki úgy viselkedik, mint egy gyengeelműjű(!), aki úgy li(!), mint egy gyengeelműjű(!), aki úgy olvas, mint egy gyengeelműjű(!), aki úgy beszél, mint egy gyengeelműjű(!), ...az gyengeelműjű(!)!!! (Már elnézést, de honnan tudja Kagyad, hogy a szarkasztáság taglal hogy viselkednek, hogy olvasnak, valamint hogy hogyan beszélnek? — Bryan).

Öszlontán remélem, hogy soraim mögött megérti a jószándékot (Hm, hát lehet, hogy én hülye vagyok, de abból a favelből nam sok jószándékot éreztem ki — Bryan) és még hosszú(!) ideig FELELŐS szerkesztője lesz egy magasabb színvonalra törekvő újságnak.

Figyelmét megköszönve, Tisztelettel: Sziklei Szabeszna (egy telelős Anye)

Bryan: Hát ez igazán szép alkotás! Felmerülhet a kérdés, hogy miért ön válaszolok. Azért, mert ön bontottam ki a kedves hölgy levelét, és mivel érintett vagyok a dologban, azonnal nekiláhtam bapörtögni, valamint válaszolni (közben beasett Csika is). Noe: Igen tisztelet Felelős Anye (aki a saját unszimpatilája miatt gyakorlatilag elhltanó a fiát az újságtól)! Köszönjük a „jószándékú” kritikát, de a felhozott indokokat (Csika Amigás dolgain kívül) csak aárdobatlésként (nem akarok erősebb kije-zést használni) tudnám definiálni, miután konkrétumokat a levél nomigen tartalmaz (illetve egyet lgen, csak ez nem igaz).

Szóvel, ha a leirtakat komolyan gondolja, akkor talán lesz ezíves még egy levelet küldeni olyan dolgokra vonatkozóan, hogy pl. hol „halmozok hibát hibára a rovataim-ban”, és egyebek. Elég érdekes motívum

nb, lavalében az is, hogy CoVboynak panaszkodik arra, hogy az újságban egyes emberek nam állnak jópofáskodni (saj-néljuk, mi humornak szántuk). Felhívnom szíves figyelmét továbbá arra is, hogy a Commodora Vilég nam a Szép Szó című irodalmi lap, itt senkit nam zavar a „slendrián módon fogalmazott zsargon”. A „gyengeelműjű(!)” kthéla most érdemben nam váleazolnak, mert abból lehet, hogy csúnya dolog lenne, csak annyit jegyznék meg, hogy a stílus krtikázó levélkőben csak a megszólítást és az elköszönést lehet kultúráinak navazni (a többi mind fogalmazás, mind stílus tarén klassé krtikán alul, valamint vannak a hejesírás(!) hibák, többnyire az írógép miatt, ezeket valószínűleg nagy munka lett volna kijavítani).

Végzetül még egy dolog: a CoV megalakotólról azólva túlzas lenna „komoly szakembereket” omlagelni, mert 1.75-ön és CoVboy-on kívül senki nincs 22 év fölött a stábban (a két omlagelt egyén: Csika 21, én pedig 19). Vlezent: a cikklírák közül mindanki min. 4-5 éva foglalkozik komolyan számológépekkel, tehát azári valószínűleg ugalljuk valamennyire a témát. Arról nem tehetünk, hogy a levél írja nélünk sokkal nagyobb hozzáértással rendelkezik, és gondot okoz neki leeraszkodnia arra e színtre...

Tisztelettel a szerkesztőség nevében: Bryan

Akkor egy pár ezót én is szólnék. Elászor is: Nam hiszem, hogy ha valamelyik témében hatyesírel hiba van, akkor arra a té-méra nem igaz az, amh leirtunk rála. Egyébként az Ön megasszintú lavalében is annyi helyasírás hiba van, hogy egy kazamen nam tudtam magazámojni. Sőt! Ha nem írógéppel írja hanem kézzel, azertintom el sem lehetett volna olvasni! A 600-as és 500+-os krtikához meg csak annyit, hogy nagy nemzetünk mégnagyobb demokráciájában tudtommal zás-lasazabadság van, éppen ezért engedtes-ak meg az, hogy azt írjam, ami az ön válaményem. (Ea másé is — Més).

A gyengeelműjű megfogalmazásra pedig mi le reagálhtnánk úgy, hogy azertintünk Ön a gyengeelműjű, mivel a fia helyett írt levelet. Erre egy konzuháló után két magyarázatot taláhtunk:

1) A fiának akkora lelki traumét okozott a cikkem, hogy hetekre, talán hónapokra depresszióba esett, és így nem tudott nekünk levelet írni.

2) A fiát annyira lekötli a eok öröm és szá-rakozás, hogy nem ért ró fogalmazni. Ezen kívül nem azért szerkesztünk az újságban mert jól tudunk sakkozni! Öszlontán remélem, hogy soraim fölött, alatt, közben, előtt, utána, benne stb. megérti a jószándékot, és még hosszú ideig venni fogja a fiának az újságot.

Tisztelettel a nevében: Evil Csika

(Gettó egyébként itt vigyorgok, mert a grafikát nem érto kritika... — CoVboy)

CoVboy: No tessék, most valahogy úgy érzem magam, mint aki egy kutyaüdvizdelon volt, ahol az arénába bedobták a T.hólyg levelet, s most Csika és Bryan véres szájából lógnak ki a levél mág fellelhető maradványai. Tanulságos volt. Legközelebb, majd ügyelek rá, hogy előbb az én kezembe kerüljenek az ilyen levelek, nem hiszem, hogy s nagy alkotómunka közben arra van szükség, hogy felidegesítsék munkatársaimat. Idegesen nem lehet normális alkotómunkát végezni. A nemnormális alkotómunkára meg éppen elég vagyok én is. Huhh. Ahogy elnézem erre a hónapra már csak egy nagyobb télegzetű Forgókínpadra meradt hely.

## FORGÓKÍNPAD

Tisztelet Szerkesztőség!

Ott maguknál vannak programok?

Gregorik Zsolt, Szombathely

CoVboy: Hogy na lennének! Reggel ébredsz, majd reggeli tornának felkelés az ágyból. Utána reggeli, 2 tolos, 1 cigi, 1 kávé. Nyújtózkodás, majd káromkodás, mert megint elhajtotta valaki az autót jobb-hát-só gumijának szelepeit. Kerékcseré, indulás a HQ-ra. Levélválogatás, sörözés, majd a változatosság kedvéért sörözés és levélválogatás... Folytassam?

10-lett CoV-anek Urol

1 5-let: A sárga lapokra kéne lenni a postát, akkor nem kéne az egész újságot a haverhoz vinni, elég egy rántás. Finom volt a RUM? Mikor is küldtük? Annak már egy éve...

Forgács Viktor, Cool'or ol Wilds Crew"

CoVboy: Neked elég egy réntás? Nem semmi! Akkor már értem, miért sárgák azok a lapok. A RUM egyébként finom volt, már éppen inni akartam, hogy mi a tene van, lassan egy éve nem küldtek a folytatást. Mondjuk az 5 éves jubileumra megünnepelhetesz. Azóta a whiskey-re szoktam.

Hallo CoVboy!!!!

Többször kerestem a .....I APEX (ez itt a reklám helye lett volna) üzletben a meghirdetelt WASTED TIME c. progit. Közölték, hogy valamikor '93 Karácsonya előtt volt 10 (gy. l.) db. belőle, de már nincs remény rá, hogy kapnak. Postán meg nem merem megrendelni, ismervé eme „hivatal” (?) szolgáltatásait! Még egy kérés, ekinak megvan a Southern Belle c. program, jellezen már vissza és küldök egy lemezt. Kéne nekem a program, mint egy falat kenyérke! Üdvözlök: Gácsi Vilmos, Nagyréde, Hunyadi u.16. 3214

CoVboy: Helló Vilmos! 1.0-át mindjárt ráusztottam arra a bizonyos újra, mivel ők döntik el, hogy kének a a programból vagy sem. Kiderült, hogy valóban elfogyott nálok a prog, így mindjárt rendetlek is, szóval hamarosan ismét lesz abban a bizonyos üzletben. A címetel közzátel-

tem, S.B.témában segitlen már neki valaki...

Há!(-es) Covboy! + others

Az apu kocsit haj! — Az apu hajlja a kocsit, hajlja a kocsit az epul? O.K.E? Most mi van? — En is el. Szóval jó van má? Figyelsz? — Figyelsz? — Hé! Ja! A posta nagyon fontos! Most mi van má? Benézett a ló? Ki beszél itt a postéról, szó sincs a rádióban az... — apul! Az apu kocsit hajlja a kocsit az apu a garázsban! Az apu hajlja a kocsit a garázsban! Az apu nem idegeskedt! — Az apu hajlja a garázsban a kocsit, az apu kocsit haj! Hú az apu rákaposolt! Az apu a garázsban a kocsit hajlja. Tényleg nem kell szimulátor leírás? Most kell vagy nem kell? Na, mostmár tényleg vezeti — haj! Hajlja az apu a kocsit, haj! Hajlja a kocsit, a kocsit hajlja az apu a kocsit!

By: Te! Nagy C.Póter (Lewis), Debrecen

CoVboy: Te szantséges apaszomorító! Nem kell szimulátorleírás! Erőd, szimulátorleírás neem kaeell! Nem kell szimulátorleírás, erőd? Szimulátorleírás nem kell. Nem kell szimulátorleírás. Szim... nem kell... naeem... neeem... nnn... töled neml Hí CoVboy!

A CoV Evtőnyv'91 utánnyomásában ez áll. „Változatlan Utánnyomás!“. Ez nem igaz, mivel az előző kiadásban az e mondat nem szerepelt! Na SZEGASZI!

Karékta Bernál, Budapest

CoVboy: Na, mindjárt sejtettem hogy mitéle fajta vagy. Há-há, ismét jót neveltünk! Miellesleg ahhoz, hogy kukacoskodj, elég lett volna a két Evtőnyvet megfordítanod és az árara rápillantanod...

Ejnye!

Ha jól emlékszem, a CoV-ban közölt Steel Thunder leírásból kimeradt a jobb-SHIFT funkciója. Ezzel lehet a lörny lörgetésének sebességét szabályozni. Ez egyébként C64-re vonatkozik. Opsz! Még valami, létezik még a FOLENY c. lemezűség?

SZIJJAZTOK, Lord, Lucifer, alias Lektor János, Bálapátfalva

CoVboy: Nem szíjlszunk, de azért a tippel kösz. A FOLENY lemezűség egyébként már megszűnt, úgy ahogy a MONITOR NEWS is. Emlékeket szívünkben őrlzzük.

Hali CoVoy!

Drága CoVboyom, ezt a hirdetést tedd márba a 64 HW rovatba: Eladó egy MPS 801-es nyomtató és egy VIC-20-es (nem vlec) computer. Ár megegyezés szerint! (He-he!) Érdeklődni: Pásztor Miklós, Tapolca, Simon I.u.15 8300

CoVboy: Igen, igen a mi kiny-ünk, pontosan MIKI-ng-ünk hirdetéséről van szó. S hogy mit keres itt? Miután a levele nálam állt, a hirdetése kimeredt volna a hirdetési rovatból, ezért így tetőttem tiszteasságosnak. Engem senki ne szidjon, hogy a levélben ütem. Rneek eliepére már ezerszer leírtam, hogy a hirdetésekot vagy külön levélben, vagy a levélben belől külön papíron küldjétek el, mert a 4-6-8-200 oldalas levelekből kevésből nem derül ki, hogy hirdetés is van bennünk.

Hi boy!

Az újság la...a, de még mindig nem tudom, hogy mi az a COV-MOÓO!

Bercz Béla, Miskolc

CoVboy: Most fogódzkodj meg! Én sem tudom, mi az. Legalábbis ez a Plus/4-es szekció saját támaja, s még egy példány sem járt itt benn a HQ-n. Talán ez lehet az oka annak, hogy meg is szűnt, még azt is elképzelhetőnek tartom, hogy Jahny...-ék sem láttak belőle egy példányt sem, csak velemi jópofa poén volt az egész. Itt már semmi nem lehet kizárni!

Helló CoVboy!

Egy nagy problémám van! Megszereztem a BURNTIME c. játékot PC-re, és csak e felállítás után derült ki, hogy kódokt kár a program s kézikönyvből. Illet hol szerezek? Meghatalnám, ha elküldönék a kézikönyvet, vagy másolatát. Előre is köszönöm! Nagy István, Miskolc

CoVboy: Kedves, aranyos stb. István! Szinte hihetelen, hogy ilyen aljas dologra velamedett egy PC-s játékprogram, még hogy kódot ker! Miféle időket élünk. S mit csinálnak a crackerek, lezsalnak, lustálkodnak, vagy mi van? Nos, kedves István! A kézikönyvet az eredeti játékprogrammal együtt tudjuk csak elküldeni, de ird meg, hogy hajlandó vagy-e kifizetni érte azt a 6,900.- Ft-ot, amennyiért nekünk is ideadják. Az ebben lévő kézikönyv biztos segít a problémádon. Ja, hogy sokallod a 7 rongyot? Pedig arra telé haled a világ, már nincs sok hátra, hogy végérványesen sárba lporjék törvényes eszközökkel a kalózkodást, akkor esetleg olcsóbb is lehet majd egy PC-s prog. Ne feledd, az ár mindig függvénye a keresletnek. Amíg 5-10 Ft-ért másolat Pisté bácsi, Jucsi néni, addig valóban eladhatatlan lesz a 7 ezer forintos játék. Ha majd a Jucsi néni eltűnnek a színről, akkor talán többen kinyitják majd a pénztárcájukat, a kereslet megnövekedése pedig lejjebb szoríthatja a jelenleg még megfizethetetlen PC-s játékprogram árakat. Ez egy hosszú folyamat eredményeképpen születhet meg, amire egyelőre még varni kell...

Szia CoVboy!

Itt Wincent! Azt szeretném megkérdezősködni, hogy hol van olyan bolt, ahol lehet válogatni a régebbi CoV-ok és SpV-k között? Ya, és van-e, vagy lesz-e e CoV-nak Elsősegély könyve, tehát olyan, emiben csak POKE-ok, hínok, lippek lennének

Thanks. Wincent, alias Varga Vince, Budapest, V.

CoVboy: Kedves Van Gogh! Az V.kerületben lakozol, így nem lesz nehéz a VI.-ba átsétálni, a Uszt Ferenc tér 9. szám alá, a Múzeumi Könyvárúháza. Itt válogathatsz kedved szerint, azokból, ami még kapható. POKE-os könyv tervben van, ha minden igaz, még az idén lesz belőle valami. Természetesen ez is előjegyezhető a levélapon, a Getto's Greatest Hits és a CoVboy összes levelezése c. jubileumi kladványokkal együtt!

Vizslát s CoV 45-ben...

# CoV HQ's TOP 10

## C64

LEMMINGS  
Wasted Time  
The Curse  
A Gálya  
Mayhem In Monsterland  
Logan  
Shadow of the Evil  
A kastély  
A gonosz herceg  
Wladcy Ciemnosci

## Amiga

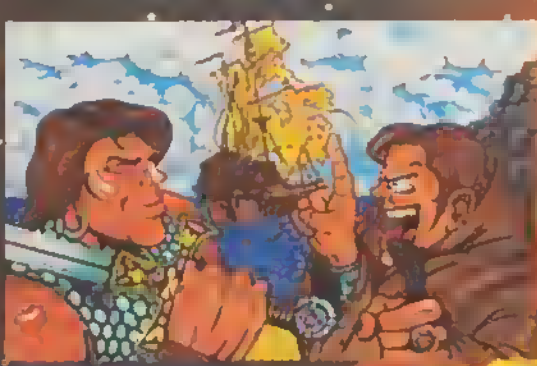
Elite 2. - Frontier  
Exodus 3010  
Goblins 3.  
Puggsy  
Liberation  
Lamborghini  
T.F.X.  
Jurassic Park  
Theatre of Death  
Mortal Combat

## PC

UFO  
Kyrandia 2.  
Lands of Lore  
Syndicate  
Sam & Max  
Goblins 3.  
Shadow Caster  
Elite 2. - Frontier  
Flight Simulator 5.  
Jurassic Park

## Plus/4

Scapeghost/CSORY  
Magic Candle/CSORY  
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Sensitive  
FISH!/Csory  
JINXTER/Csory  
Battery 2./TCFS  
Erik the Viking/Pigmy  
Flipper Editor/TCFS  
Bard's Tale III./Pigmy



# A Gálra

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMIKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DOLJÁN ATNAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCESNÉNIK TARTJÁN ZETTEGÉSSEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAROSÁGAT, EN SZESZELYES ORKBANDÁK BASOLNAN ÉS FOSZTOGATNAN GÁTLASTALANUL GÁTYOGÓ PROTÉZIS, A FÖNYTALAN VÉMPID VÉZETÉSSEL...

HOY MINDEN SZÖGVEL VÉRESEN HÁBORÚ VAN KÉSZÜLÖBEN: A KIRALTI PALOTA ÖÖN FOLGYTAKAPUJÁBA VALAKI FÉNYTÉZŐRÓVAL FELJETA, MÓGY 'LE A KIRALLYAL!' - ÉZ SENKI SEM VETTE MEGANAK A PARAGSÁGOT, MÓGY ELTUNTESSE GANJÉT...



Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.  
A program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel együtt)  
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzletben, valamint az Impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

## JÖN • JÖN • JÖN SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezen. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a koral középkor és a XX. század jellemző vonással egyaránt megtalálhatók benne.



Előjegyezhető a CoV címén keresztül. Ár: 699,- Ft (ÁFA-val, postal és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

## PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkezik az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játéksimertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autósztimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Fél éves előfizetéssel együtt 200,- Ft-ot megspórolhatsz! Ez esetben csak 399,- Ft-ba kerül. Ha az újságra nem akarsz előfizetni, válaszd a másikat csekket, úgy is nyersz egy százast! Bent van még a csekk az újságban?



# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

Üzletünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

1191 Budapest, Katka utca 9. Tel: 280-4267

Fax: 251-2385, 220-1643

Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.

Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 600	27992 Ft.
Commodore Amiga 1200	42392 Ft.
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47992 Ft.
Commodore Amiga CD-32 + 2 Játék	31992 Ft.
Commodore Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239200 Ft.
Commodore Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	135200 Ft.
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft.
Commodore C-64 Terminator set	11192 Ft.
Commodore Datasette	2392 Ft.
Commodore Amiga -> Eurocart kábel	1592 Ft.
Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órárs bővítő Amiga 600-ba	3992 Ft.
1.0 Mb-os órárs chip bővítő Amiga 600-ba	6392 Ft.
0.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	9592 Ft.
1.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	13592 Ft.
2.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	19192 Ft.
4.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	30392 Ft.
8.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	50392 Ft.
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15992 Ft.
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-ba	22392 Ft.
Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 Játék	19192 Ft.
Sega Megadrive + 1 pad + 1 Játék	12792 Ft.
Sega MegaCD II. + 3 CD Játék	42392 Ft.
Sega MegaCD II. + 1 CD Játék	35192 Ft.
Sega Game Gear + 1 Játék	11192 Ft.
Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152 Ft.
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792 Ft.
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft.
Wonderline 5.25" DSHQ lemez	256 Ft.
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552 Ft.
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792 Ft.
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft.
Profex 3.5" QSDD lemez	432 Ft.
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472 Ft.
Profex 3.5" QSHQ lemez (11 db/Form.)	632 Ft.
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	780 Ft.
G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47920 Ft.
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95920 Ft.
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft.
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159120 Ft.

Joystickok	Árak
Duckshot DS-113 IBM	952 Ft.
Duckshot DS-123 Warrior IBM	1112 Ft.
Duckshot DS-146 Intruder IBM	2392 Ft.
Duckshot DS-151 Aviator IBM	3032 Ft.
Duckshot DS-172 Raider IBM	1400 Ft.
Duckshot QS-189 Python IBM	1112 Ft.
Duckshot DS-191 Starfighter IBM	1032 Ft.
Quickshot QS-101 I	440 Ft.
Duckshot DS-111A II Turbo	792 Ft.
Duckshot QS-128 Maverick	1192 Ft.
Duckshot DS-130N Python2 Nintendo	792 Ft.
Duckshot QS-130F Python1	952 Ft.
Quickshot QS-149 Intruder	2152 Ft.
Duckshot DS-155 Aviator	2312 Ft.
Dynamics Competition Pro IBM	3192 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000	952 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Star Mini	1752 Ft.
Dynamics Competition Special Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Transparent Mini	1352 Ft.

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792 Ft.
Noris porvédő C-64 I-ra	120 Ft.
Noris porvédő C-64 II-re	632 Ft.
Noris M8 80 3.5" lemez tartó doboz	344 Ft.
Noris D8 100 5.25" lemez tartó doboz	344 Ft.
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft.
Swiftly Mouse Amigához	2000 Ft.
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2000 Ft.
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft.
Midi Amiga Interface	2800 Ft.
Handycanner Fekete/Fehér Amigához	14392 Ft.
Stereo hangdigitizáló Amigához	5592 Ft.
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft.
Trackball Amigához	2800 Ft.
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19992 Ft.
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13592 Ft.
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2392 Ft.
Mouse pad	152 Ft.
C-64 midi szoftverrel	5200 Ft.
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4720 Ft.
Képdigitizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft.
Képdigitizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft.
Beyond the mind's eye (Computer Animáció)	2400 Ft.

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592 Ft.-9592 Ft.-ig!  
Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogját fenntartjuk!

## ACOMP Kft. 1135, Budapest, Szent László út 74/a. Tel/Fax: 149-6165 — PC AJÁNLATA

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6992 Ft.
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10984 Ft.
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache + koprocesszor	17400 Ft.
486SLC-33 Mhz	9360 Ft.
486SLC-33 Mhz + koprocesszor	12320 Ft.
486SLC2-50 Mhz + koprocesszor	15360 Ft.
486DX-SX 256 Kb Cache VESA	9992 Ft.

Processzorok, koprocesszorok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor	2992 Ft.
486DX-40 Mhz TEXAS	8120 Ft.
486DX-33 Mhz CYRIX	22492 Ft.
486DX-40 Mhz AMD/CYRIX	23492 Ft.
486DX2-50 Mhz AMD	24992 Ft.
486DX2-66 Mhz INTEL	39992 Ft.
486DX-4-100 Mhz INTEL	87992 Ft.
Processzor-ventilátor	792 Ft.

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák	Árak
1.2 Mb FDD	4792 Ft.
1.44 Mb FDD	3750 Ft.
Sony CD RDM dupla sebesség	18992 Ft.
Goldstar CD-ROM dupla sebesség	17500 Ft.
101 gombos angol keyboard	1800 Ft.
Micro mouse + pad	1280 Ft.
True mouse + pad	1592 Ft.
Sound Blaster Pro-2 Value (eredeti)	11192 Ft.
Sound Blaster 16 ASP Value (eredeti)	23992 Ft.
Sound Blaster 32 AWE (eredeti)	39992 Ft.

Ramok, Winchesterek	Árak
256 Kb SIMM 70 ns	1298 Ft.
1 Mb SIMM 70 ns	3792 Ft.
4 Mb SIMM 70 ns	15992 Ft.
170 Mb Hard Disk	20792 Ft.
210 Mb Hard Disk	21792 Ft.
270 Mb Hard Disk	25492 Ft.
420 Mb Hard Disk	29992 Ft.
540 Mb Hard Disk	43992 Ft.
1.8 Gb SCSI Hard Disk	119992 Ft.

Számítógépházak	Árak
Babyház + 200 W tápegység	4200 Ft.
Monitorony + 200 W tápegység	4200 Ft.
Miniatorony + 200 W tápegység	5700 Ft.
Nagytorony + 200 W tápegység	6992 Ft.

I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1192 Ft.
IOE + HDD / FDD 2S1P1G VESA	2292 Ft.
Trident 8900 VGA kártya 512 Kb ram	5292 Ft.
Tseng ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram	10992 Ft.
Tomahawk VESA, 1Mb, ACCELE	11500 Ft.

Monitorok, Nyomtatók, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor	9500 Ft.
14" SVGA (1024 * 768) monitor	24880 Ft.
HP Deskjet 510	33500 Ft.
HP Deskjet 550c	69992 Ft.
MS-Dos 6.2	6992 Ft.
MS-Windows 3.1 Angol / Magyar	10192 Ft.

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk!  
Ajánlatunk: 386 DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 4 Mb ram, 210 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy drive,  
14" SVGA színes Monitor, IDE +, Babyház + táp: CSAK 89.000,- Ft!!!  
Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogját fenntartjuk!

C64 képdigitizáló - csak 1.592,- Ft + ÁFA (a következő CoV-ban bővebben szólunk róla)